



Universidad Tecnológica Nacional
Facultad Regional Resistencia
Licenciatura en Tecnología Educativa

French 414 – TE 0362-4432928
TEL-FAX 0362-4432683 (Int.219)
(3500) Resistencia Chaco
Tesisista: Julia Andrea Verónica Martínez



**Universidad Tecnológica Nacional
Facultad Regional Resistencia
Licenciatura en Tecnología Educativa**

Tesina

**“Uso didáctico de Vídeos, apoyado por Movie Maker, para la
comprensión de Educación Sexual Integral, desde una
perspectiva constructivista”**

Tesisista

Julia Andrea Verónica Martínez

Director

Profesora María del Carmen Monzón

Resistencia, 2017



Tesina de Investigación presentada
dentro de la normativa del Programa
de Estudios de la Universidad Tecnológica Nacional
como requisito obligatorio para la
obtención del Título de Licenciado en Tecnología Educativa.



Agradecimientos

A mi querida Profesora Elizabeth Fernández, por darme la oportunidad de dar mis primeros pasos en la investigación y acompañarme en este trabajo con su lectura y mirada siempre oportuna.

A la Profesora María del Carmen Monzón por sus consejos y por brindarme su visión crítica sobre las TIC en el ámbito educativo.

A mis preciados compañeros Miguel Quintana, Graciela Tonzar y Grisel Pérez con quienes he compartido mucho tiempo debatiendo y discutiendo que un mejoramiento en la educación es posible.

A todo el personal directivo y docente de la Escuela de Educación Secundaria N° 76 “Colegio Nacional José María Paz” por dar su tiempo y participar en este proyecto.

Y, finalmente, a mi esposo Daniel Alvarenga, a mis hijos por apoyarme siempre, mis grandes pilares en todo lo que emprendo y por hacerme comprender que tengo que dedicarme a la docencia y a la investigación, dos actividades que me dan placer y felicidad.



Índice

Agradecimientos.....	2
Resumen.....	4
Introducción.....	6
Capítulo 1	
La investigación en su contexto.....	8
Capítulo 2	
Marcos Teóricos.....	11
Capítulo 3	
Metodología de la Investigación.....	39
Capítulo 4	
Análisis y Resultados.....	48
Capítulo 5	
Experiencia.....	63
Capítulo 6	
Conclusiones y hallazgos finales.....	83
Capítulo 7	
Recomendaciones.....	87
Bibliografía.....	93
Índice de gráficos	101
Anexos.....	102



Resumen

Si bien se pregonan las bondades de la incorporación de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC) en la enseñanza-aprendizaje, la realidad está muy lejos de lo que se enuncia. Es sabido que los alumnos declaran que las TIC ayudan a mejorar los procesos de aprendizaje, sin embargo, todavía existen ciertas dificultades para lograr su aplicación en el ámbito escolar. Para indagar estas cuestiones, en el presente trabajo se realizará un estudio cualitativo de casos en una escuela ubicada en el conurbano de Resistencia. En dicho análisis, se analizarán las estrategias que utilizan los alumnos cuando aplican TIC en el aula. Asimismo, se indagarán las creencias que poseen dichos estudiantes sobre qué son las TIC y cómo las aplicarían en el salón de clases para luego realizar un estudio comparativo con lo que efectivamente sucede en la realidad. Es sabido que la irrupción de las TIC en el ámbito educativo es un proceso mucho más lento de lo esperado y se han detectado contrastes entre los usos de las TIC previstos y los usos reales. Los distintos medios y tecnologías de la comunicación están presentes en la escuela por lo que el docente se encuentra ante el reto de incorporar el uso de herramientas TIC en sus clases para aprovechar las ventajas didácticas que éstas proporcionan en el proceso de enseñanza-aprendizaje. La implementación de Movie Maker en el área de Computación promueve el aprendizaje colaborativo, la construcción de conocimientos y el papel mediador del docente. Por ello, esta propuesta de investigación cualitativa de tipo descriptivo intenta determinar las posibilidades que ofrece Movie Maker para la enseñanza-aprendizaje de la Educación Sexual Integral en los alumnos de tercer año quinta división de la Escuela de Educación Secundaria N° 76 de la ciudad de Resistencia. En consecuencia, ya no se debate sobre la necesidad de las TIC en el ámbito educativo, sino sobre las ventajas que ofrece su utilización, su incidencia en la cognición y procesos del pensamiento de los alumnos y la manera en que impactan en la reestructuración del currículo educativo. Pensamos que para que pueda generarse un cambio, es necesario que los alumnos aprendan a aplicar de un modo más innovador las TIC para que se pueda aprovechar las potencialidades que ellas nos ofrecen.

En este trabajo se tuvieron los siguientes autores para la investigación Yuni y Urbano (2014); Sampieri, Fernández Collado y Pilar (2004). En cuanto al aprendizaje significativo organizado de manera constructivista, con organizadores que sirven de apoyo al estudiante



frente a la nueva información, funcionando como un puente entre el nuevo material y el conocimiento previo al alumno, al autor Ausubel (1983).

Se realiza una exposición y análisis de cada una de las producciones creadas en Movie Maker, así como de los trabajos previos realizados por los participantes. Se han utilizado encuestas iniciales, finales y registro de observaciones de clase como instrumentos de recolección de datos. Las conclusiones muestran que Movie Maker resulta una herramienta mediadora entre la Educación Sexual Integral innovadora en las clases de Computación – Contenidos Mínimos, materia que se dicta en contraturno, siendo que presenta una nueva forma de enseñar y aprender. Finalmente, se incluye una Propuesta superadora para posibles usos y beneficios de otros profesionales del área.



Introducción

El presente trabajo expone la investigación estudiando el uso didáctico de vídeos, apoyado por el programa Movie Maker, para la comprensión de Educación Sexual Integral, desde un enfoque constructivista.

La Educación Sexual Integral es una obligación del Estado Nacional y Provincial como lo establece la Ley N° 26.150, de que los estudiantes reciban información sobre esta temática y un derecho de ser aprendida, en todos los niveles, adquiriendo conocimientos de diferentes fenómenos, contando con distintas herramientas. Proporciona habilidades para la toma de decisiones conscientes y críticas en relación del cuidado del cuerpo, las relaciones interpersonales, el ejercicio de la sexualidad y de los derechos de los jóvenes, considerando situaciones de la vida cotidiana del aula, de la escuela, así como sus formas de organización. Cuenta con propuestas educativas orientadas a la formación armónica equilibrada y permanente de las personas consideradas ciudadanos, promoviendo actitudes responsables ante la sexualidad y previniendo los problemas relacionados con la salud. Es por ello que, que se pretende responder a diferentes interrogantes de los estudiantes, que permitirán conocer las estrategias para la comprensión de la temática mediante la reflexión y descripción, partiendo de técnicas específicas, como la realización de videos mediante la herramienta Movie Maker como un recurso digital, para la motivación su comprensión.

La presente investigación está planteada en siete capítulos, desde el objetivo general de simplificar y fomentar el uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación -TIC en el aula, con una perspectiva constructivista y un enfoque cualitativo. La muestra escolar al cual está dirigido es el 3^{ro} año, 5^{ta} división del turno mañana, Escuela de Educación Secundaria Número 76 “Colegio Nacional José María Paz” ubicado en Avenida 9 de Julio 640 de la ciudad de Resistencia, provincia del Chaco, Departamento San Fernando.

Se destaca el compromiso de la comunidad educativa de la Escuela de Educación Secundaria N° 76, también de las familias que provienen de distintos lugares de la ciudad de Resistencia. Los estudiantes provienen del casco céntrico, lugar donde está inserta la Institución, de diferentes barrios de Fontana y Barranqueras, variando entre estos abismalmente las distancias, lo que compromete a redoblar esfuerzos, para el desarrollo de las competencias del egresado y su posterior inserción al mundo del trabajo por el prestigio contextual e histórico que presenta esta Institución a lo largo de su trayectoria.



Los alumnos poseen una computadora personal proporcionada dentro del Plan conectar Igualdad, para cada uno, excepto los primeros años, sin conexión a Internet.

La Institución cuenta con equipamientos tecnológicos de tres cañones proyectores (Data Show) con pantalla para recurso didáctico.

El edificio Escolar es compartido con la Biblioteca Escolar “Anita Kohan de Cravzov” con bibliografía muy variada y actualizada en títulos temáticos referentes a las diferentes materias curriculares para ser consultadas.

El planeamiento de los temas se fue priorizando, teniendo en cuenta el futuro del campo laboral del egresado, contexto y alcances didácticos disponibles, existiendo amplias modificaciones en el curriculum actual debido a estas necesidades de la época. Por ello, los estudiantes se enfrentan actualmente a un mundo competitivo, el del Siglo XXI, que requiere ciudadanos hábiles para triunfar, lo cual se valoran los “conocimientos” el “saber hacer”, premisa fundamental de la Institución, priorizando el análisis de las prácticas educativas mediante la aplicación de saberes empíricos. Para continuar alineados con los requerimientos de este contexto es que la investigación se sostiene a través del Enfoque Científico, Tecnológico, Social - CTS y Empírico-Positivista. De esta manera se logra habilidades personales, útiles para la vida cotidiana, utilizando las experiencias con el enriquecimiento del conocimiento científico, el cual se logra de una manera democrática a través de la reflexión, el debate dirigido por los docentes moderadores/orientadores, enriqueciendo las clases.

La dinámica tecnológica es la utilización de los cañones para la proyección de videos didácticos educativos, visualizar las producciones propuestas en la herramienta Movie Maker para afianzar contenidos de Educación Sexual Integral. Este tema transversal permite la utilización de imágenes para la comprensión y relación de concepciones, integrándolos a los contenidos. Para ello, es necesario utilizar el modelo uno a uno con las netbooks, en la Propuesta Pedagógica, adaptando a las necesidades de los educandos, para abordar problemáticas actuales y contextualizarlas.



Capítulo I

1. Descripción del problema:

El problema se plantea por las siguientes razones, debido a que cada alumno cuenta con una netbook, que dispone de la aplicación Movie Maker, entregada a cada estudiante mediante un proyecto nacional, denominado Conectar Igualdad, la intención de este trabajo de investigación es potenciar el uso de estas aplicaciones, a través, de estrategias cognitivas, que permita la elaboración de vídeos. Además, tiene como finalidad aportar información, sobre las efectividades del uso de videos apoyado por Movie Maker para lograr la comprensión de Educación Sexual Integral -ESI- desde una perspectiva constructivista. Se ha detectado un gran desconocimiento de los programas y herramientas del modelo uno a uno, debido a que las netbooks no son utilizadas, habitualmente, por alumnos, ni docentes para las prácticas de enseñanza-aprendizaje.

Es por ello que se investigará las habilidades y destrezas de los alumnos en la comprensión de ESI, teniendo en cuenta los saberes previos adquiridos por los mismos, a través del recurso didáctico digital, con los alumnos de 3° año 5° división del turno mañana, en la materia Computación, en la Escuela de Educación Secundaria Número 76 “Colegio Nacional José María Paz”, cuyas edades están comprendidas entre 15 y 16 años. Esta Institución pública, cuenta con una matrícula de 1.572 alumnos, 350 Profesores, ofreciendo una formación del nivel Medio con Ciclo Básico Bachiller con Contenidos Mínimos, desde primer año a tercero, Ciclo Superior cuarto y quinto, la totalidad para completar los estudios secundarios son de cinco años de duración. Egresados los jóvenes, están habilitados para desempeñar funciones en empresas, industrias o reparticiones públicas, actividades de producción propias, en forma independiente o bien continuar con estudios terciarios y/o universitarios. La institución cuenta con una estructura de consejería ejercida por profesores consejeros que son los intermediarios ante los conflictos que surgen en la vida escolar y tienen como afectados a los alumnos. El trabajo que se desarrolla en las consejerías se articula con el Gabinete Psicopedagógico integrado por una Asesora Pedagógica y una Psicopedagoga.

El ingreso a la escuela se realiza por orden de mérito según los exámenes de Matemática y Lengua. En caso de repitencia y reincorporaciones se analizan los casos y se tiene en cuenta las situaciones por enfermedad y traslados laborales de los Tutores.



Durante el desarrollo de esta experiencia se buscará conocer las competencias digitales específicas de los alumnos en el uso del recurso didáctico, Movie Maker. Se comprende que el uso de este recurso mejora las estrategias cognitivas desde una perspectiva constructivista, para el abordaje de la temática Educación Sexual Integral.

1.2. Planteamiento del problema

1.2.1 Enunciado del problema

El problema que se plantea en esta investigación es:

¿Cómo se produce el aprendizaje, desde una perspectiva constructivista, con el programa Movie Maker para abordar la temática de Educación Sexual Integral como eje transversal, en los alumnos de 3° año 5° división, de la E.E.S. N° 76 de la ciudad de Resistencia-Chaco?

1.3 Preguntas de Investigación

Las preguntas de investigación que guían este estudio son las siguientes:

1. ¿Los alumnos utilizan habitualmente en sus prácticas de aprendizaje las herramientas informáticas?
2. ¿Qué estrategias cognitivas desarrollan los alumnos de 3° año 5° división para la comprensión de Educación Sexual Integral como eje transversal?
3. ¿Cuáles son las ideas que tienen los alumnos sobre el uso didáctico del Movie Maker como estrategia de aprendizaje para la comprensión de contenidos?
4. ¿Es posible aprender en las aulas utilizando las TIC mediante el programa Movie Maker?
5. ¿Cómo los vídeos pueden mejorar la comprensión de Educación Sexual Integral desde una perspectiva constructivista?
6. ¿La implementación del programa Movie Maker facilita la construcción conceptual en la comprensión de Educación Sexual Integral de manera significativa, desde una teoría empírico positivista?



1.4 Objeto de Estudio

El objeto de Estudio lo determina la implementación o incorporación de las TIC y el uso de manera eficaz y efectiva de software o herramienta específica Movie Maker en la cátedra de Computación mediante Educación Sexual Integral para mejorar el aprendizaje de los alumnos. Se pretende integrar al área de computación el eje transversal, como docente de la materia y a partir de la investigación-acción, indagar y contrastar si se promueven cambios significativos dentro del aprendizaje y apropiación de contenidos en los alumnos de la escuela E.E.S. N° 76 “Colegio Nacional José María Paz” de Resistencia-Chaco. Se observarán los resultados evaluando y verificando el aprendizaje obtenido con los alumnos de 3^{do} año 5^{ta} división de la institución.

1.5 Objetivos

1.5.1 Objetivo General

-Conocer la efectividad didáctica de los vídeos, apoyado por el programa Movie Maker, para la comprensión de Educación Sexual Integral, en el área de Computación, en estudiantes de 3° año 5° división, de la E.E.S. N° 76 de la ciudad de Resistencia-Chaco.

1.5.2 Objetivos Específicos

- 1-Identificar la importancia del uso de las TIC en el aula.
- 2-Determinar la factibilidad del uso de las netbooks en el aula mediante el programa Movie Maker.
- 3-Reconocer las TIC mediante el proceso de aprendizaje del conocimiento en Educación Sexual Integral desde una perspectiva constructivista.
- 3- Construir Vídeos para facilitar la comprensión de Educación Sexual Integral desde un enfoque Ciencia, Tecnología y Sociedad.
- 4-Analizar como el programa Movie Maker facilita la construcción de vídeos para lograr la comprensión de Educación Sexual Integral de manera significativa.



Capítulo II

2. Marco de Referencia

2.1 Antecedentes

En relación con el problema abordado en este trabajo de investigación, el uso de Movie Maker como herramienta pedagógica-didáctica en Computación para la reflexión de las ESI, no se ha encontrado estudios específicos sobre el tema. Sin embargo, se hallaron algunos antecedentes que abordan parcialmente uno de los aspectos elegidos en este trabajo. El primero de ellos es el de uso de Movie Maker en educación y otro estudio vinculado a la edición de vídeos. De manera reciente se publicó un trabajo más cercano al problema de investigación elegido para nuestro estudio. Se trata de lo realizado por Villalobos Bazaldúa (2015) titulado “Análisis del Proceso de Enseñanza-Aprendizaje del uso del software de edición en video en alumnos de secundaria”, desarrollado en México. Como expusimos, el primer antecedente encontrado es el de estudio realizado por Limón (2012), en su trabajo sobre uso de TIC en el aula indica que: “Competencias tecnológicas de los docentes para la enseñanza de acuerdo con la Reforma Integral de la Educación Básica” México, sobre un total de 10 personas (jóvenes/adolescentes; mujeres/hombres; estudiantes/profesionales), todas coincidieron con la pregunta que planteaba si estaban de acuerdo o no con el uso de las TIC en educación. En cuanto a la segunda pregunta “¿Cuál técnica de investigación prefieres para presentar un tema de investigación?”, cuatro (4) manifestaron no conocer otra manera de presentar sus proyectos más que las conocidas láminas de papel bond y retroproyectores, un participante nunca ha realizado presentaciones y los cinco restantes sí conocen y han utilizado Power Point y Movie Maker. Y finalmente, a la tercera y última pregunta: “¿Conoce qué es Movie Maker?”, todos respondieron no haber escuchado nunca sobre la herramienta digital Movie Maker. (p. 22)

En la misma dirección, los resultados del estudio permitieron al capital humano que participó en el proyecto ser multiplicadores de la información, tanto en sus instituciones educativas, como en la comunidad a la cual pertenecen. Se produjeron situaciones de aprendizajes en las que los participantes adquirieron seguridad y un mejor desempeño mediante la elaboración de breves presentaciones construidas creativamente con la herramienta digital de la Web 2.0 conocida como Movie Maker.

Según este autor, tanto docentes como alumnos se entusiasmaron desde un primer momento, dado que Movie Maker les permitió salir de las cuatro paredes del colegio, trabajar



de manera más dinámica y creativa, así como participar de una nueva experiencia de aprendizaje.

El segundo caso, el estudio realizado por Limón (2012), en su trabajo sobre “Competencias tecnológicas de los docentes para la enseñanza de acuerdo con la Reforma Integral de la Educación Básica”, para la presentación de la información, uso del programa Power Point, programa Movie Maker, conectar equipos a un proyector, desarrollar materiales educativos. La realización del tema de investigación permitió apreciar la importancia que tienen las TIC para el aprendizaje de los educandos. Es importante que los docentes se den cuenta de que los recursos tecnológicos son un medio eficaz para reforzar los contenidos de las asignaturas y que permiten además que los estudiantes busquen otras formas de aprender a aprender a través de la construcción de nuevos conocimientos. El trabajo colaborativo para las asignaturas permitirá abarcar más recursos digitales y así poder planear y aplicarlos en el aula y mejorar la enseñanza con nuevas estrategias pedagógicas.

Villalobos Bazaldúa (2015) vinculado al estudio de Movie Maker como mejora en el rendimiento académico de los estudiantes de segundo año básico del colegio de México se enfoca en establecer de qué manera el aprendizaje centrado en el estudiante y el docente por medio del uso de las TIC mejora el rendimiento académico. Este investigador concluyó que los estudiantes al utilizar Movie Maker pueden estructurar sus ideas, ya que al aplicar este programa sintetizan información, incorporan imágenes, videos, audio y autoformas. Si bien, el estudio se centra en el estudiante un porcentaje de los mismos, quienes recibieron la capacitación sobre Movie Maker, manifestaron que se sentían más autónomos y libres al momento de investigar en internet. Otros indicaron que se sintieron estimulados para estructurar sus ideas de manera divertida y con un pensamiento creativo. No obstante, las ideas finales de Villalobos Bazaldúa (2015) dan cuenta de que no se evidenciaron cambios significativos respecto del aprendizaje de los alumnos, por lo que concluye que la adquisición de saberes centrado en el estudiante a través del uso de Movie Maker es efectivo en la medida de que los adolescentes tengan acceso a ser formado en el uso de las TIC, en forma diaria, caso contrario sigue vigente el modelo de educación tradicional.

Finalmente, la investigación llevada a cabo por Villalobos Bazaldúa (2015) refiere a la producción de un árbol genealógico de las familias de los alumnos en una escuela secundaria de México, también lleva a cabo experiencias de creación y edición de videos. Ambos estudios realizados no contemplan la alfabetización científica sobre ESI, utilizando



Movie Maker ni de ninguna otra herramienta tecnológica que sirva como apoyo para la construcción de las mismas. Las dos concluyen y concuerdan en afirmar que las experiencias llevadas a cabo dejaron en evidencia que existen dificultades de en la articulación de diferentes pasos para la producción de vídeos y que al momento de su construcción se evidencia la falta del uso de las TIC para fines educativos, utilizando herramienta y programas educativos, si bien el alumnado utiliza las tecnologías, pero no para comprensión de resolución de problemáticas actuales.

2.2. Marco Teórico

2.2.1. El aprendizaje

Incorporar nociones básicas generales sobre diferentes propuestas de aprendizaje en el aula evoca imágenes de sesiones de instrucción, profesores, libros de texto, deberes y ejercicios, es una parte integral de la vida cotidiana, forma parte de la participación en comunidades y organizaciones, se aprende de manera formal o informalmente. (Krichesky, 2013).

Los estudiantes se reúnen en la escuela para tratar de asumir responsabilidades escolares sobre la agenda impuesta por la institución, se generan prácticas educativas en distintos sectores: aula, patio, recreo, de manera oficial o espontánea, siendo el aprendizaje transformador en el plano personal como una consecuencia de la participación que se encuentra en el medio, tiene lugar el compromiso de acciones e interacciones, la cultura y la historia. Mediante estas acciones e interacciones locales, el aprendizaje se reproduce y transforma la estructura social en la que tiene lugar. (Ausubel, 1983).

En dicha conceptualización aparecen una serie de elementos a tener presente como lo expresa Avalos (2011). En primer lugar, la escuela conforma un espacio de actuación por excelencia tomada en su conjunto, donde se destaca el currículum, la organización escolar, el clima, la participación de los padres, etcétera.

Bruner (2004) sostiene la importancia de las técnicas o tecnologías que se utilizan en las aulas para el desarrollo de representar la manera eficaz de las características recurrentes de los ambientes complejos. Estos se producen por sistemas de procesamiento de la información que los alumnos construyen de los modelos de la realidad: la acción, las



imágenes y el lenguaje. Esto posibilita el empleo de unidades de información cada vez mayores en la solución de problemas particulares.

Lo que se enseña debe formar parte de ámbitos de conocimiento, como lo ratifica Bruner (2004) lo suficientemente sólidos y profundos como para que se pueda volver sobre ellos las veces que sea necesario.

Siguiendo los conceptos de Bruner (2004), al trabajar de este modo, es preciso que seamos creativos, presentando el conocimiento en un formato que al estudiante le resulte entendible y que le despierte el interés para continuar con la profundización. Lo importante es utilizar herramientas eficaces para el perfeccionamiento de la inteligencia en función del proceso de decodificación de datos, agotando todos medios adecuados para cumplir con el objetivo que es aprender.

El proceso de aprendizaje de los alumnos debe tener un lugar en el contexto de la acción para asegurar las destrezas y los procedimientos expresados por Bruner (2004), los que permanezcan inalterables durante generaciones.

Desde la perspectiva de los autores Sacristán y Gómez (1998), el aprendizaje está abierto de representaciones a normas de comportamiento que contextualizan la rica, cambiante y creadora vida de miembros de una comunidad y que se va ampliando, enriqueciendo y modificando a partir de las innovaciones. Así para estos autores el aprendizaje debe desarrollarse en un proceso de negociación de significados siendo que los conocimientos deben incorporarse como herramientas mentales con una estructura semántica experimental para resolver con éxito las demandas del aula, produciéndose el aprendizaje académico en la escuela, de manera orientada, con apoyo y guía sistemática. Esto permitiría que los alumnos pongan progresivamente en contacto con los productos elaborados por la ciencia, pensamiento y el arte, con la intención de incorporarlos como instrumentos meritorios para el análisis y solución de problemas.

Es imprescindible volver la mirada en el aprendizaje espontáneo, cotidiano, con todas sus experiencias, es decir sus conocimientos previos, para partir desde allí y encontrar los modelos que puedan orientar el aprendizaje semántico en el aula. Por ello las actividades académicas, los conceptos y contenidos de la cultura escolar alcanzan un sentido particular dentro de la cultura escolar, como lo sostienen Sacristán y Gómez (1998) logrando los conceptos que son necesarios para desenvolverse satisfactoriamente ante las demandas de la sociedad.



Schön (2011) plantea que existe un saber tácito que permite emitir juicios o apreciaciones cualitativas de las situaciones y es lo que él ha llamado reflexión desde la acción o desde la práctica. Este tipo de reflexión hace surgir, examinar y considerar conocimientos implícitos, convirtiendo, concibiendo y forjando en el alumno que lleve a cabo la construcción del aprendizaje y el profesional como un investigador en el contexto práctico. Por otro parte, este autor también sugiere la meditación sobre o acerca de la práctica, la cual es precisada como la tarea que debe ser promovida por el docente reflexivo para evolucionar aquellas teorías implícitas a explícitas a través de la introversión sobre la práctica, permitiendo así que los estudiantes estén en ámbitos educativos acorde a sus necesidades para que se puedan desempeñar en el mundo laboral, poder acceder a Universidades y Terciarios, oficios, o simplemente tener las herramientas necesarias para el desempeño de resolución de problemas, entendiendo que actualmente cuanto más preparación recibe el niño, adolescente, joven, adulto, es cuando más apto se encuentra para ser exitoso laboralmente, conseguir puestos de trabajos, los que son sumamente competitivos.

Podemos sintetizar lo expuesto de la siguiente manera “Cuando alguien actúa de forma inteligente, pone en acción su mente”. (Harrison, 1978).

2.2.2. Aprendizaje en el nivel secundario

La enseñanza-aprendizaje en el nivel secundario, para que se dé desde una óptica práctica y funcional debe estar apoyada en la combinación de cuatro variables como son: la inteligencia, la motivación, las habilidades y destrezas en el aprendizaje y los hábitos de estudio positivos, implementando estrategias de enseñanza mediante la programación en el aula, a través de los contenidos, objetivos y criterios de evaluación, metodología, recursos didácticos acordes con los elementos que conforman cada categoría, atendiendo a la diversidad, necesidades e intereses de los adolescentes, los que son diferentes de otras edades, para cubrir las expectativas del alumnado y de su formación. (Gutiérrez y Quiroz, 2007).



2.2.2 La construcción del conocimiento

En el proceso de aprendizaje es necesario comprender, como menciona Chadwick, (1994), que la construcción del conocimiento escolar cumple un papel fundamental, debido a que se desarrolla de dos maneras, ambas ligadas entre sí:

- a) Los procesos psicológicos implicados en el aprendizaje.
- b) Los mecanismos de influencia educativa a susceptibles de promover, guiar y orientar dicho aprendizaje.

Estas transformaciones se realizan mediante aprendizajes significativos, como lo evidencia el autor Silva (2014), que los alumnos construyen significados enriqueciendo su conocimiento del mundo físico y social, potenciando así el crecimiento personal, aspectos claves que favorecen el proceso institucional llevando al logro del aprendizaje significativo, la memorización comprensiva de los contenidos escolares y la funcionalidad de lo aprendido.

El aprendizaje significativo trabajado por David Ausubel, como otros teóricos cognoscitivistas, sostiene que el aprendizaje implica una reestructuración activa de las percepciones, ideas, conceptos y esquemas que el aprendiz posee en su estructura cognitiva. En este mismo sentido, Paulo Freire (1994), agrega: “Aprender es para nosotros construir, reconstruir, constatar, para cambiar, y que nada se hace sin apertura en el riesgo y en la aventura del espíritu” (p. 47).

La elección de una perspectiva hace que las teorías de la reestructuración difieran de las teorías asociacionistas en varias características generales. Las teorías de reestructuración consideran el cambio como un proceso inherente al organismo, adoptando una posición organicista. Este lleva a interesarse por los procesos de desarrollo y los cambios a largo plazo generados experimentalmente. Ocupándose de la adquisición de conocimientos complejos organizados en forma de teorías. Estas teorías de reestructuración se van a ocupar de la adquisición de conceptos científicos Ausubel (1978) o incluso de la propia creación del conocimiento científico (Wertheimer, 1945).

Esta perspectiva teórica de la reestructuración con la que trabaja el autor Pozo (2003), asume un constructivismo dinámico por el que no sólo se construyen interpretaciones de la realidad a partir de los conocimientos anteriores, sino que también se construyen esos mismos conocimientos en forma de teorías. El constructivismo dinámico construye interpretaciones de la realidad a partir de los conocimientos anteriores y estos luego forman teorías.



Por lo que, Vygotskii (1978), afirma que el potencial debe centrarse en lograr atraer el mayor interés de los alumnos para que las conductas o conocimientos se logre el proceso del cambio.

2.2.3 Aprendizaje desde una perspectiva constructivista

Ausubel entiende al alumno como un procesador activo de la información, expresando que el aprendizaje es sistemático, organizado, siendo un fenómeno complejo que no se reduce a simples asociaciones memorísticas, señalando la importancia que tiene el aprendizaje por descubrimiento (dado que el alumno reiteradamente descubre nuevos hechos, forma conceptos, infiere relaciones, genera productos originales, etcétera), considerando que no es factible que todo el aprendizaje significativo que ocurre en el aula deba ser por descubrimiento, siendo que el aprendizaje verbal significativo, permite el dominio de los contenidos curriculares que se imparten en las escuelas. (Andrade Cázares, 2008).

Coherentemente con este enfoque teórico Chadwick (1994) integra la postura del aprendizaje significativo es considerado constructivista (el aprendizaje no es una simple asimilación pasiva de información literal, el sujeto la transforma y estructura), también es internacionista (los materiales de estudio y la información exterior se interrelacionan e interactúan con los esquemas de conocimientos previo y las características personales del aprendiz).

Es necesario tener en cuenta los postulados constructivistas dado que la sociedad del conocimiento y el ámbito educativo están matizados por este concepto Pozo (2005). El “**constructivismo**”, da cuenta de esta tarea Prawat (1999) comprende las alternativas del funcionamiento psicológico que pueden ser recogidas bajo el paraguas del constructivismo y que responden a las visiones teóricas constructivistas dominantes en psicología del desarrollo Coll, (2001); Martí (1997). De acuerdo con Serrano y Pons (2008), las clasificaciones sobre el constructivismo expresan, consideran la existencia de:

- a) Un constructivismo cognitivo que hunde sus raíces en la psicología y la epistemología genética de Piaget,
- b) Un constructivismo de orientación socio-cultural (constructivismo social, socio-



constructivismo o co-constructivismo) inspirado en las ideas y planteamientos vygotskyanos (1962; 1978) y,

c) Un constructivismo vinculado al construccionismo social de Berger y Luckmann (2001) y a los enfoques posmodernos en psicología que sitúan el conocimiento en las prácticas discursivas (Edwards, 1997; Potter, 1998).

Estas tres formas de comprender el constructivismo mantienen ideas generales que se comparten. Los propósitos son que el conocimiento es un proceso de construcción genuina del sujeto y no un despliegue de conocimientos innatos ni una copia de conocimientos existentes en el mundo externo. Las diferencias epistemológicas esenciales más notables encuentran sentido sobre el hecho de: que la construcción del conocimiento tiene un carácter más o menos externo que dicha construcción, o bien, está se produce en solitario e individual o es una interacción social y cultural. De manera general podríamos decir que los diversos constructivismos se sitúan en una diferencia radical a la hora de pronunciarse sobre *qué* y *cómo* se construye y *quién* construye.

El constructivismo social y cultural está anclado vygotskyano y neovygotskyano entre los que mencionaré: la Zona de Desarrollo Próximo Vygotsky (1979), la participación guiada Rogoff (1990), la metáfora del andamiaje Wood, y Ross (1976) y la influencia educativa Coll (1992), así como las interpretaciones del aprendizaje mediado por las Tecnologías de la Información y la Comunicación.

Por ello, la teoría constructivista de acuerdo a los autores Piaget (1954) y Papert (1980) se centra en los procesos por los que los estudiantes construyen sus propias estructuras mentales al interactuar con un entorno. Su enfoque pedagógico se centra en las tareas, favoreciendo las actividades prácticas y autodirigidas orientadas hacia el diseño y el descubrimiento, siendo útiles para estructurar entornos de aprendizaje, facilitando la construcción de ciertas estructuras conceptuales mediante el compromiso en tareas autodirigidas.

El constructivismo postula la existencia y prevalencia de procesos activos en la construcción del conocimiento, teniendo en cuenta al sujeto cognitivo, que a través de la labor constructivista lo que le ofrece su entorno. De esta manera, se explica la génesis del comportamiento y el aprendizaje, lo cual puede hacerse poniendo énfasis en los mecanismos de influencia sociocultural (Vigotsky), socioafectiva (Wallon) o fundamentalmente intelectuales y endógenos (Piaget).



Teniendo en cuenta la concepción constructivista del aprendizaje escolar Coll (1986) sustentada en la idea de que la finalidad de la educación que se imparte en las instituciones es promover los procesos de crecimiento personal del alumno en el marco de la cultura del grupo al que pertenece. Estos aprendizajes no se producirán de manera satisfactoria a no ser que se suministre una ayuda específica mediante la participación del alumno en actividades intencionales, planificadas y sistemáticas, que logren propiciar en éste una actividad mental constructivista.

2.2.4 Aprendizaje colaborativo

Krichesky (2013) se refiere a que es necesario según las concepciones actuales, que el aprendizaje de la escuela secundaria se plantee en que la Institución educativa promueva el proceso de socialización y de individualización, permitiendo a los educandos construir identidad personal en el marco de un contexto social y cultural determinado.

En el caso de las TIC vivimos en la Sociedad en Red o sociedad de la información según Wenger (1995), en donde las llamadas redes sociales como Twitter o Facebook, nos han permitido “estar conectados” en todo momento, y en donde los intercambios de contenidos a través de la Web han aumentado considerablemente. Las herramientas de la Web 2.0, poseen un uso muy sencillo, donde el paradigma de la sociedad del conocimiento y el aprendizaje, se acercan, en este sentido la red es más participativa y colaborativa y marchamos a una transformación más profunda que será una red global semántica.

2.3. Las tecnologías de la información y la comunicación.

Para Avalos (2011), el término Web 2.0 nació a mediados del año 2004 y se desarrolló como fenómeno tecno-social que se popularizó a partir de sus aplicaciones más representativas: Wikipedia, YouTube, etcétera facilitando la tarea pedagógica con dinamismo más participativo y colaborativo.

A partir de la segunda mitad del siglo XX, el uso de las computadoras y de otros dispositivos electrónicos se incorporó en el quehacer diario de la tecnología como una



necesidad, como ratifica Prats (1995), lo que mejoró una nueva forma de vida debido a que se pudo alcanzar mayor efectividad en los trabajos.

Al respecto, Burbules y Callister (2001) explica que las Tecnologías de la Información y la Comunicación tomaron un papel importantísimo en nuestra sociedad utilizándose en múltiples actividades, formando parte de la mayoría de los sectores: educación, robótica, administración pública, empleo y empresas, salud, surgiendo centros de formación especializados que ofrecen cursos y masters TIC donde las materias que imparten se centran en desarrollar este ámbito de conocimiento, sirviendo para facilitar acceso a la información en cualquier formato y de manera rápida.

Lo que caracteriza a la revolución tecnológica actual no es el carácter central del conocimiento y la información, sino la aplicación de ese conocimiento e información a aparatos de generación de conocimientos y procesamiento de la información y la comunicación, un círculo de retroalimentación acumulativo entre la innovación y sus usos la difusión de la tecnología amplifica infinitamente su poder cuando sus usuarios se la apropian y la redefinen. Las nuevas tecnologías de la información no solo son herramientas que aplicar, sino procesos que desarrollar. Por primera vez en la historia, la mente humana es una fuerza productiva directa, no sólo un elemento decisivo del sistema de producción. (Castells, 1999, p. 111).

Las TIC, generaron nuevas condiciones para la aparición de las Sociedades del conocimiento, pilar fundamental en el desarrollo de la capacidad para identificar, producir, tratar, transformar, difundir y utilizar la información como un apoyo creativo y aplicación del conocimiento para el progreso social de la autonomía, globalización de la pluralidad, integración, solidaridad y participación, como lo consideró la UNESCO (2005), de la Cumbre Mundial sobre la Sociedad de la Información.

Esta digitalización permite disponer de comunicación bidireccional, como lo argumenta Prats (1995), entre personas o grupos sin importar donde se encuentran a través de páginas web, correo electrónico, foros, mensajería instantánea, videoconferencias, blogs o wikis.



Con la automatización de las tareas podemos, por ejemplo, programar actividades que realizaran automáticamente los ordenadores con total seguridad y efectividad. Por lo expuesto, la UNESCO (1996), amplía lo siguiente: “Esta revolución tecnológica constituye a todas luces un elemento esencial para entender nuestra sociedad, en la medida que crea nuevas formas de socialización, e incluso nuevas definiciones de identidad individual y colectiva...” (p. 68).

A las TIC se clasificar como menciona Prats (1995) en:

-Programas: los cuales trabajan en el ordenador y se alojan en el servidor, algunos de ellos son: Cmap-Tools, Audacity, Muse score, Movie Maker, Exe-learnig, Cuadernería LIM, WebQuestion, Drophox;

-Herramientas en donde posee otra función porque se trabaja online y generan una URL o embed, los cuales se los mencionan: Wordpresse: crear webs, Wix: crear wbs, Noteflight: editor de partituras, Educaplay Mystudiyo talleres de juegos, Imagechef, Google Docs., Netvibes You-tube, Moodle, Edmodo, etcétera.

Según Lewis (1998, p. 204) “Un individuo (sujeto) se apoya en herramientas para lograr un objetivo (objeto) y puede aceptar reglas para trabajar en una comunidad que contribuye al objetivo mediante una división del trabajo. A partir de esta actividad, se produce un resultado.” El sujeto, el objeto, las herramientas, las acciones y operaciones que afectan al resultado son organizados en un Sistema de Actividad.

Se hace hincapié en los factores sociales, la interacción entre sujetos y el ambiente, teniendo un papel primordial el principio de “herramientas de mediación”. El término “herramientas de la mente” de Jonassen (2002) refiere a las tecnologías como herramientas de construcción del conocimiento, siendo consideradas como andamiaje para diferentes formas de razonamiento favoreciendo para que los estudiantes aprendan con ellas. De esta manera se considera en el Sistema de Actividad representan una situación de enseñanza-aprendizaje mediante las TIC como herramientas con características, inmersas en un sistema en el cual interactúan con otros componentes.

En las actividades de enseñanza-aprendizaje los docentes y alumnos, disponen de herramientas de un entramado de conexiones sociales y de fuentes básicas. Las relaciones personales, las fuentes de información y las experiencias forman parte del aprendizaje, lo que produce transformaciones por inclusión de las Tecnología de la Información y Comunicación Adell y Castañeda (2010). Las TIC facilitan el aprendizaje, en forma



permanente, en el entorno personal. Estas consisten en un conjunto de herramientas, fuentes de información, conexiones, para realizar distintas actividades, que cada persona utiliza de forma habitual para aprender Adell y Castañeda (2010). Las TIC permiten un mayor acceso a la información y la creación de redes que posibilitan el desarrollo de procesos, estrategias y experiencias nuevas, resignificadas en el contexto social y tecnológico, relacionado con libros, documentos y otros materiales de las páginas web, los que se enriquecen a medida que se los complementan.

Cuando se propicia el fortalecimiento del uso de las TIC como mediadoras de procesos de aprendizaje en diferentes contextos, los alumnos requerirán del desarrollo de actividades que le permitan Coll et al. (2008) que requieren su uso de las TIC, para lo cual es necesario aplicar interactivamente (el contenido que es objeto de enseñanza y aprendizaje, la actividad educativa del profesor y la actividad de aprendizaje de los estudiantes). El de usos de las TIC implican, las siguientes categorías: 1) las relaciones entre los alumnos y los contenidos (y tareas) de aprendizaje; 2) las relaciones entre los profesores y los contenidos (y tareas) de enseñanza y aprendizaje; 3) las relaciones entre los profesores y los alumnos o entre los alumnos y 4) la actividad conjunta desplegada por profesores y alumnos durante la realización de las tareas o actividades de enseñanza aprendizaje.

Finalmente, Coll et al. (2008) propone para el buen uso de las TIC se deben realizar actividades individuales y colaborativas utilizándolas con el propósito de que los alumnos interactúen con ellas no sólo en un nivel instrumental, sino desde una perspectiva más amplia que incluya el nivel pedagógico.

2.3.1 La Alfabetización en informática y construcción de multimedia

Para contextualizar la importancia de las tecnologías, las que permiten innovar ayudando a los docentes que se apropien de la riqueza de estos nuevos lenguajes en la vida de las aulas, se adhiere a los conceptos de Prats (1995) quien explicita el valor educativo que pueden aportar las nuevas estrategias didácticas y nuevas metodologías que generaran una mejora profesional y profundizaran el nivel de conocimiento de los alumnos.

Según Avalos, (2011) para la incorporación significativa de las Tecnología de la Información y la Comunicación en lo cotidiano del aula se debe ser acompañado desde el asesoramiento y capacitación en su uso instrumental, estimular, generar nuevas prácticas que



permitan nuevas formas de comunicación e interacción entre docentes y alumnos, siendo que la dinámica del uso de tecnología en el aula produce cambios importantes, y permite también que el docente recorra los grupos asesorando en contenidos y asegurándose que los alumnos colaboren entre ellos. La intervención del docente debe estar planificada con el objetivo pedagógico que los estudiantes pueden buscar o introducir habilidades nuevas, desarrollar contenidos conocidos, cerrar un tema o evaluar una serie de aprendizajes, implementando, así, con distintos dispositivos tecnológicos en el aula (Pantallas digitales interactivas, netbooks, celulares, cañón), etcétera, esta articulación significativa entre educación y nuevas tecnologías habitan espacios de sensibilización, apropiación por parte de los educadores del potencial educativo y dinamizador de los vínculos que pueden aportar las tecnologías para las aulas, la incorporación del lenguaje multimedia y de estrategias visuales para mejorar la enseñanza y el aprendizaje, de esta manera el uso pedagógico de las TIC se transforman en un real proceso vinculado a las Tecnologías para el aprendizaje colaborativo (TAC) aprovechadas en proyectos educativos genuinos e innovadores.

Las experiencias de interacción tecnológica de los jóvenes (los nativos digitales) que nacen y crecen en el entorno tecnológico actual son experiencias muy diferentes a la de la mayoría de sus profesores. Así el uso del internet, los celulares y los videojuegos están inmersos en las vidas de todos estudiantes. De acuerdo a Balardini (2000) se necesita reconocer que las representaciones tecnológicas son más complejas, y las audiencias más sofisticadas que en épocas anteriores.

Las experiencias Los adolescentes deben sentirse estimulados en el proceso de enseñanza aprendizaje. La producción es un ruedo donde los profesores ceden necesariamente algo del control a los estudiantes y esto resulta agradable para ellos, por tratarse de un trabajo que hacen en colaboración, "formar parte de un equipo, compartir el trabajo con pares, disfrutar de chistes y bromas son aspectos absolutamente centrales en esta actividad" Wille, (2001). El docente debe implementar pedagogías divertidas para la realización con éxito de la educación tecnológica.

El alumno debe tener la oportunidad de expresarse de forma divertida a través de sus producciones de manera que disfrute del aprendizaje, teniendo un verdadero sentido, por su parte los profesores tienen la responsabilidad de que en el aula exista una comunidad donde prime el respeto mutuo Buckingham (2003). En este sentido, los profesores deben buscar



crear un buen clima de funcionamiento, incentivando conductas positivas en el aula.

Por otra parte, según Pierts y Landau (1990), un ambiente de educación que proporciona una gama de situaciones potenciales de aprendizaje, es productivo para el estudiante. Por tal motivo, un estudiante estimulado y activo es más susceptible de buscar respuesta a los problemas que se le planteen, desarrollando la creatividad, la competencia intelectual, fortaleza emocional, estabilidad y el hábito de estar a gusto en las clases.

La capacidad crítica, creativa de los estudiantes debe ser fomentada no sólo en la educación tecnológica, sino en todas las áreas del conocimiento aplicadas de la educación. Las investigaciones realizadas por Buckingham (2003) corresponden a un modelo que permite potenciar la libertad de los alumnos sobre explorar sus conocimientos previos sobre los medios de comunicación y las tecnologías desde otras perspectivas, la activa y participante.

2.3.2 Las notebooks en el aula

Prats (2011) argumenta acerca de la importancia de la utilización de las notebooks en las aulas permiten que los estudiantes adquieran destrezas y competencias basadas en las TIC, lo que permite reducir la brecha digital entre individuos y grupos sociales, mejorado las prácticas educativas y los logros académicos, otorgando oportunidades para la autonomía y la independencia permitiendo la consolidación y la reflexión de la clase, es decir la ayuda a afianzar la comprensión.

Como se ha mencionó anteriormente, las TIC pueden ser consideradas como herramientas culturales mediadoras de la actividad humana, y este enfoque se halla enmarcado en el constructivismo de orientación sociocultural mediante las netbooks. Desde esta perspectiva, se entiende al aprendizaje como un proceso de construcción y reconstrucción de significados y de atribución progresiva de sentido que el alumno realiza sobre los contenidos o acontecimientos que se dan en su contexto cultural. Asimismo, dicho proceso se produce por la mediación, intervención y apoyo del docente, cuya función es la de guiar y orientar la construcción de significados y de sentidos que los alumnos realizan en los procesos de enseñanza y aprendizaje. En este proceso, la orientación/guía que realiza el docente debe ser entendida como una “ayuda”, ya que el proceso de construcción es algo que se realiza de manera individual e interna y, por lo tanto, no puede ser sustituido o



determinado desde el exterior. En consecuencia, la ayuda o guía educativa más eficaz es la que se ajusta o adapta al proceso de construcción que llevan a cabo los estudiantes, de manera que el docente al enseñar debe tener presente que los alumnos son capaces de comprender y de hacer en cada momento del proceso, dado que esta guía/ayuda debe ir modificándose en función de la necesidades de los estudiantes para luego retirarla de manera progresiva con el objetivo de facilitar el uso autónomo y funcional de lo aprendido en situaciones cada vez más variadas y complejas (Coll et al., 2008).

Lo expuesto hasta acá puede resumirse en el siguiente cuadro:

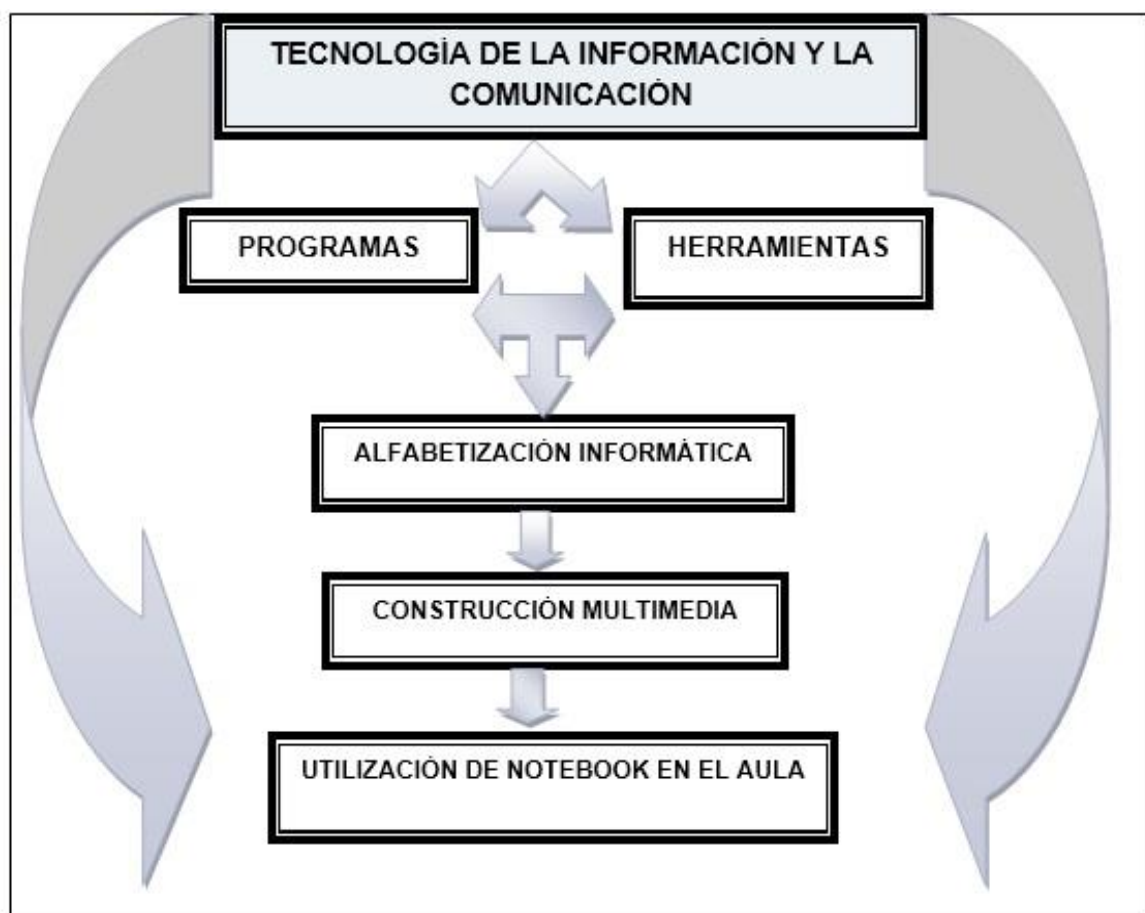


Figura 1. Tecnología de la información y comunicación.

Las netbooks en el aula utilizadas con el modelo 1 a 1, como lo manifiesta la autora Sagol (2011), pueden desarrollarse múltiples formas de trabajo que cada docente organizará a partir de diversas variables. Sin embargo, existen ciertas constantes y características básicas de este tipo de entorno de aprendizaje que merecen revisarse, ya que brindan un



panorama de las posibilidades didácticas, cognitivas y comunicativas del mundo educativo digital.

Cabe aclarar que en un aula el modelo 1 a 1, se pueden realizar la mayoría de las tareas de consumo y producción que pueden ser llevadas a cabo con soportes digitales: las actividades de los alumnos, los textos de los docentes, la bibliografía, como las consignas pueden plasmarse en la pantalla según lo expresa Sagol (2011). Un contenido es digital cuando es legible en un soporte informático. La condición de “digital” no tiene relación con la calidad del contenido: los hay de buena y mala calidad, actualizados y desactualizados, que provienen de libros, revistas o que fueron creados directamente como contenidos digitales. Internet es un enorme archivo de información digital. También es posible conseguir contenidos digitales, en los equipos del programa Conectar Igualdad, que poseen contenidos del portal educ.ar y de Canal Encuentro. Asimismo, los alumnos y docentes equipados pueden producir contenido digital y se pueden digitalizar contenidos que estaban en el soporte papel, como lo manifiesta la misma autora.

Por todo lo expuesto Dussel (2002) propone que:

La alfabetización digital debería ayudar a promover otras lecturas (y escrituras) sobre la cultura que portan las nuevas tecnologías, que les permitan a los sujetos entender los contextos, las lógicas y las instituciones de producción de esos saberes, la organización de los flujos de información, la procedencia y los efectos de esos flujos, y que también los habiliten a pensar otros recorridos y otras formas de producción y circulación. (p. 9).

2.4. Programa Movie Maker

La utilidad de la herramienta **Windows Movie Maker** es argumentada por Campos Martínez (2011), siguiendo la definición de que es un software de edición de vídeo creado por Microsoft, sirve para la edición de vídeos, su utilidad está basada para crear películas usando como fotogramas fotografías en formato digital, incluyendo fragmentos de sonido o una narración indicando lo que se va visualizando.

El proceso de enseñanza aprendizaje del uso de software Movie Maker requiere de estrategias que se necesitan para promover la adquisición de conocimientos y habilidades



para optimizar el uso de las tecnologías que están al alcance de todos. Las actividades realizadas con este programa conlleva a la construcción de nuevos hábitos digitales para el desarrollo de temas de interés para los alumnos, donde se aprenda a usar esta herramienta mientras se construye aprendizajes. Como dice Martínez (1999), el uso de las nuevas tecnologías constituye una estructura de gran influencia, brindando ambientes de aprendizaje diferentes a los tradicionales que impulsan al alumno a la adquisición de conocimientos y nuevas actitudes ante el tema.

2.4.1. Origen del Programa

De acuerdo a Orozco (1996), Windows Movie Maker se introdujo en el año 2000. La versión 1.1 fue incluida en Windows XP un año más tarde, e incluye soporte para la creación de DV AVI y WMV 8, pero no puede utilizarse en Windows ME. La versión 2.0 fue liberada como una actualización gratuita en noviembre de 2002, y añadió una serie de nuevas características. La versión 2.1, una actualización menor, se incluye en Windows XP Service Pack 2. Windows XP Media Center Edition 2005 presentó una nueva versión de Windows Movie Maker, la 2.5, con más transiciones y el apoyo a la grabación de DVD. Una versión PMA se incluyó en algunos construye de Windows "Longhorn" (ahora llamado Windows Vista).

Siguiendo los conceptos de Prats (1995), la versión Windows Vista incluye alrededor de 20 nuevos efectos, algunas nuevas transiciones, y el apoyo al formato DVR-MS.

Microsoft también ha liberado una actualización de versión 2.6 para Windows Vista en el Centro de descarga de Microsoft. Esta versión requiere la versión Windows Vista de Windows Movie Maker para estar presentes, pero permite el uso de Windows Movie Maker en sistemas en los que la versión Windows Vista no puede ser ejecutada. A pesar de que requiere el instalador de Windows Vista, Windows Movie Maker 2.6 no es compatible con Windows XP, por lo que allí se encuentra otra limitación. (Jimdo, 2017).

En Windows 7, Windows Movie Maker no vendrá preinstalado en el sistema operativo, puesto a la disposición del público en un paquete gratuito llamado Windows Live Essentials también cambiando Windows Movie Maker a Windows Live Movie Maker.



2.4.2. Características de la herramienta

Teniendo en cuenta la concepción de Orozco (1996), sosteniendo la repercusión que contiene efectos, transiciones, títulos o créditos, pista de audio, narración cronológica. Permite incorporarlo en el aula mediante su utilización como transmisor de ideas a través de imágenes y videos, aunque no haya internet en la Institución se puedan utilizar las TIC.

Desde la perspectiva de García Aretio (2014), que menciona, “a veces la formación personal no solo se adquiere dentro del aula, si no que de igual manera, el aprendizaje se adquiere en lugares inimaginables con la simple exposición a ellos”.

Actualmente, el alumno trae un cúmulo de experiencias que sostiene Ruiz y Martínez (2011), adquirido de la casa, la calle y de la exposición a los medios, por ello esta vinculación, se hace necesario con la incorporación de la herramienta Movie Maker que permite aprovechar el potencial de los alumnos, como la herramienta de trabajo, objeto de estudio, como sistema productivo, sistema de enseñanza aprendizaje y cualquier uso que se le pueda explotar, siendo que permite la creatividad del alumno por sus características de sencillez en el uso, facilidad en su aplicación y por sobre todo despierta el interés del estudiante ya que son nativos digitales, permitiendo expresarse mediante la herramienta, la cual por utilizar los recursos multimedia logra despertar todas las habilidades y capacidades del adolescente, a través del trabajo individual y/o colaborativo.

Continuando con la postura de Ruiz y Martínez (2009) sobre el uso correcto de la herramienta, permitiendo mejorar y optimizar el trabajo del estudiante en el proceso de enseñanza – aprendizaje, debido a que el proceso del conocimiento se da en dos grandes niveles: **sensorial** (sensaciones, percepciones y representaciones) y **racional** (pensamiento en sus diversas formas: concepto, juicios, deducciones, hipótesis, teorías), esta es una de las características más destacadas al utilizar este medio, porque otorga elementos que le permiten al alumno la construcción de conocimientos. Permite incorporar un nuevo lenguaje sobre informática mediante la aplicación de las herramienta tecnológica.

Esta herramienta aporta a la educación según los conceptos de los autores nombrados en párrafos anteriores, Ruiz y Martínez (2011), mediante una flexibilidad de la metodología de la enseñanza, la ampliación de posibilidades en la adquisición de conocimientos del alumno, favorece el aprendizaje individual y en grupo, la adaptación de los medios a las necesidades e intereses del alumno, la comunicación e interacción del contexto con el alumno.



2.5. Educación Sexual Integral

Rojas et al. (2017) se refieren a la etapa de la adolescencia donde los patrones conductuales, los conocimientos, las actitudes se establecen fortaleciéndose, incluyendo aquéllos vinculados con las relaciones interpersonales y el ejercicio de la sexualidad, el cual debe ser responsable, respetuoso y equitativo de las relaciones interpersonales, por lo que es fundamental para disminuir conductas sexuales riesgosas, siendo que numerosos estudios y recomendaciones internacionales respaldan la pertinencia de programas de Educación Sexual Integral (ESI), que empoderen y capaciten a los adolescentes para tomar decisiones que determinen la salud, como la plenitud de su sexualidad en el contexto de su desarrollo, haciendo uso del ejercicio de sus derechos fundamentales.

La Educación Sexual Integral es considerada como una intervención educativa para mejorar conocimientos, actitudes, habilidades en diferentes ámbitos, entendidos como lo expresa Rojas, et al. (2017), en el género, la salud sexual y reproductiva, la ciudadanía sexual, el placer, la violencia, la diversidad y las relaciones interpersonales.

A lo largo de los años se ha demostrado que abordar estas temáticas disminuyen las prácticas de riesgo. La enseñanza de estos contenidos no fomenta la actividad sexual, sino que prorroga la edad de inicio de vida sexual, reduciendo el número de parejas sexuales y mejorando las prácticas de protección contra Infecciones de Transmisión Sexual. Por lo demostrado por los autores Rojas, et al. (2017), es la estrategia efectiva para reducir los riesgos asociados con el Virus de la Inmunodeficiencia Humana (VIH), aumentando la autoprotección del uso de profiláctico. Asimismo, su uso representa un elemento primordial en la prevención de Enfermedades de Transmisión Sexual y el embarazo no deseado o precoz.

La Ley que permite regular los contenidos que son propios a los adolescentes es la número 26.150, que presenta los currículos de la ESI incluyendo componentes que influyen en las actitudes, prácticas y resultados asociados con el ejercicio más amplio a los derechos, ciudadanía y relaciones interpersonales en general, lo que permite una autovaloración en el estudiante, como lo evidencia Rojas, et al. (2017), valorando a las demás personas, desde un cuidado y respeto recíproco.

Frente a este nuevo panorama, aparece otro concepto que hay que tener en cuenta a la hora de realizar un análisis como lo plantea Barragán (1998), la Educación Sexual Integral debe ser abordada de manera obligatoria en las Instituciones Educativas, según lo



establecido por el Estado Nacional y los Estados Provinciales mediante la Ley N° 26.150 y es considerada, también, un derecho de todos los estudiantes de diferentes niveles y modalidades, del país.

El mismo autor plantea una versión que se creó en el año 2008, con el Programa Nacional de Educación Sexual Integral, del Ministerio de Educación de la Nación, con el objetivo de coordinar, implementar y evaluar diferentes acciones sobre la temática en todo el país.

Continuando con la misma línea argumentista, Barragán (1997), se expone una de las áreas de intervención de esta política que pertenece a la Educación Integral de la Sexualidad, que es la estrategia de lograr el desarrollo de acciones por parte de las instituciones del área de educación y salud, que den cumplimiento al derecho de recibir Educación Integral de la Sexualidad incluyendo el desarrollo de saberes y habilidades para el cuidado del propio cuerpo, la valoración de las emociones, de los sentimientos en las relaciones interpersonales, el fomento de valores y actitudes relacionados con el amor, la solidaridad, el respeto por la vida y la integridad de las personas, y el ejercicio de los derechos relacionados con la sexualidad.

Por su parte Preinfalk-Fernández (2016) manifiesta, que la población adolescente y joven que transitan las escuelas públicas y privadas debe contar con todos los conocimientos que los habiliten a vivir de manera sana, segura, como satisfactoria de su sexualidad, lo que deviene de su interacción con el medio con una amplia integración social y desenvolvimiento en todos los órdenes de la vida. Sin embargo, resultados de diferentes investigaciones realizadas revelaron un panorama muy diferente. Existen una gran cantidad de jóvenes con conocimientos erróneos, dudas no resueltas, mitos, prejuicios, estereotipos en la temática sobre sexualidad, procediendo con prácticas sexuales de riesgo, por la falta de conocimiento. Estos adolescentes reconocen que sus conocimientos son deficientes, enfrentando dudas no resueltas en temas básicos como métodos anticonceptivos e infecciones de transmisión sexual (ITS), registrando una amplia brecha en uso de anticonceptivos, contando con un nivel bajo de conocimiento en prácticas preventivas para una buena salud sexual reproductiva. Al no desarrollarse libremente en el campo de la sexualidad, presentan dificultades para expresar lo que sienten y desean, lo que acarrea consecuencias, tales como: mantener relaciones sexuales por complacencia, encuentros sexuales con personas desconocidas por presión de



los pares. El no cumplir con los preceptos religiosos que se les ha inculcado genera temor y culpa, la que están presentes en sus vivencias de la sexualidad.

Como sostiene Preinfalk (2014), se ha comprobado que la conducta en estudiantes, de cualquier edad, que enfrenta situaciones de violencia intrafamiliar, como hostigamiento sexual, es agresivo, discriminador con las demás personas, presentando conflictos con su orientación sexual.

2.5.1. Educación Sexual Integral desde una perspectiva transversal

En las escuelas públicas de la República Argentina, se ha producido en las últimas décadas diversas reformas educativas. Las innovaciones curriculares, han sido prescripciones impuestas con implementaciones formales, que lejos estuvieron de propiciar apropiaciones críticas o participaciones democráticas como protagonistas activos de las mismas. En nuestro país, la Ley Federal de Educación (24.195) y la Ley de Educación Nacional (26.206) fueron elaboradas por equipos técnicos con aportes de expertos. Por otro lado, la ley que actualmente nos rige se diferencia de la Ley Federal respecto a sus intentos de inclusión y contextualización, aspecto sin duda importante, una de las innovaciones generadas en el marco de la LEN, que es la promulgación e implementación de la Ley de Educación Sexual Integral (26.150) en todos los niveles educativos argentinos.

La Ley de Educación Sexual Integral (26.150) promueve, el tratamiento en las aulas de contenidos históricamente censurados y legitima aspectos esenciales constitutivos para la vida que permanecían vedados a las propuestas de enseñanza, para la consolidación que promueva su tratamiento y se lo legitime desde la normativa de la ley, las problemáticas concernientes a la sexualidad y los contenidos ausentes.

Lo expuesto hasta acá puede resumirse en el siguiente cuadro:

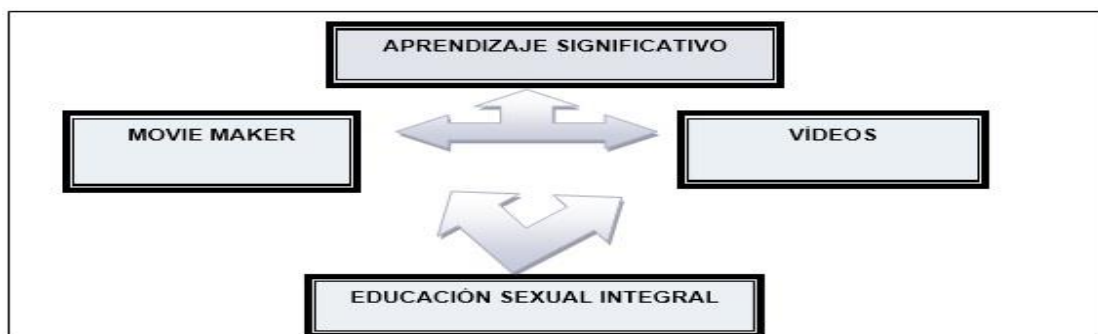


Figura 2. Integración del aprendizaje.



La educación sexual familiar y escolar responde a preguntas, informa, entrena en habilidades interpersonales, fomenta valores y enseña criterios de salud, para ayudar a los menores a reconocerse... conocer los diferentes aspectos de la sexualidad humana y vivir la propia biografía sexual en libertad, responsabilidad ética y salud, tanto en relación con el presente (la infancia), como el futuro (la juventud y la vida adulta). Su fin último es ayudar a las personas a vivir de forma satisfactoria su sexualidad. (López, 2005).

Zurbriggen et al. (2013) expresan que la Educación y el género son desafíos para aprovechar a generar la manera para dialogar en las prácticas de enseñanza-aprendizaje desafiando a seguir pensando en el hacer pedagógico. Las reflexiones deben estar construidas en espacios en los que están situados en perspectivas político epistemológicas formando a los estudiantes en su conjunto.

[...] no como un proyecto, o una promesa, sino más bien como algo que sucede, o algo que nos pasa, una escuela sentida, conversada, pensada, una escuela que no se sabe, sino que se crea a cada instante y que no se habita desde la reiteración monótona de sus objetivos, o de sus fines, o de sus tareas, o de sus prescripciones, sino desde la emergencia de sus aconteceres (Larrosa, 2013).

Según Zurbriggen et al. (2013) es necesario incluir en los planes de estudios sobre las temáticas de Derechos Humanos, Educación Sexual Integral y Relaciones de Género. Tal como lo plantea la Ley N° 26.150 para garantizar un proceso de formación sistemática otorgando a los estudiantes condiciones adecuadas que permitan el debate de temáticas que hacen a la Educación Sexual Integral (ESI) desde las perspectivas de los derechos humanos y de género, en pos de colaborar en la construcción de ciudadanías sexuales plenas. El aula debe promover espacios de reflexión sobre la problematización y la de-construcción, considerando su dimensión ética y su sentido inestable acerca de saberes, experiencias y representaciones sobre la sexualidad, los estereotipos de género, el sexismo y el heterosexismo presente en la cultura hegemónica, reproducida desde distintos discursos y dispositivos. Es importante recordar no reducir la sexualidad a la genitalidad, en muchas ocasiones se ha entendido la educación sexual sólo como educación para la reproducción y



para la prevención, dejando de lado aspectos fundamentales de la subjetividad que constituyen la base de las relaciones afectivas y sexuales, aspectos que se deben mejorar en la transversalidad.

Por su parte, la española Charo Altable considera:

La educación sexual como una educación relacional y sentimental, en la que está implicada – en muy diversos grados y dependiendo de la edad, el grupo social y el género – la sexualidad, es decir, el ser en su totalidad, con sus pensamientos, deseos, emociones, experiencias corporales, imaginarios, expectativas y proyectos de vida (Altable, 2000, p.24).

Continuando con esta propuesta, la información sexual si bien es necesaria y urgente, por sí sola no cambia las relaciones. No alcanza con la transposición didáctica de nuevos contenidos pedagógicamente bien contruidos, sino que resulta fundamental revisar los enfoques sostenidos -consciente o inconscientemente-, de qué manera se enseñan, los recursos pedagógico-didácticos que se utilizan. Estos factores contribuyen al cambio de conductas, promoviendo a nuevas formas de relacionarse entre las personas, de igual y diferente sexo. Se debe presentar una serie de interrogantes, incertidumbres y argumentos que contribuyan a abrir el debate en torno a sentidos instalados y naturalizados sobre la normalidad, lo que los autores Zurbriggen et al. (2013), plantean. Pero la premisa “no hay normalidad, hay anormalizadores” Skliar (2006). Lo que implica un abordaje cultural de la sexualidad, los modos en que se construyen las masculinidades y femineidades; la asunción de nuestra propia constitución como sujetos de género y sexualidad; las marcas existentes de cada cuerpo como portadores de poder, al decir de Lopes Louro (2004). De aquí surge la preocupación por el análisis de las relaciones entre cultura, significaciones, identidades, poder, cuerpos, sexualidades, normatividades, pedagogías y las interconexiones entre ellos.

En la perspectiva transversal existe la relación con el documento curricular vigente como lo investigan Zurbriggen et al. (2013), en tanto su puesta en marcha a corto y mediano plazo dejará improntas y marcas más a largo plazo, que guían tres propósitos fundamentales: a) promover la creación de un espacio de encuentro que colaborase en la construcción de argumentos sobre la importancia de reparar en la presencia ineludible de seres humanos biológicamente sexuales; b) generar un espacio de reflexión e intercambio sobre las



pedagogías de género y sexualidad presentes en las instituciones educativas para provocar miradas y sentidos desnaturalizadores de las normalidades presentes y c) propiciar la socialización de experiencias de trabajo, programas de estudios, recursos pedagógicos y didácticos que coadyuven a la construcción de propuestas de enseñanza-aprendizaje desde perspectivas antidiscriminatorias.

En el registro de Zurbriggen et al. (2013), se fundamenta que se considera como la sexualidad, la cual no es sólo un tema privado, debe ser abordado en sus múltiples dimensiones: biológicas, psicológicas, social. Siendo que los seres humanos y las sexualidades son objeto de políticas, de disputas entre diferentes campos: religiosos, científicos, jurídicos, pedagógicos, etcétera, que se convierten en tema público, por lo que exige la participación y los debates que privilegien a quienes han sido tradicionalmente excluidos por un orden social patriarcal, sexista, heteronormativo, racista o clasista. La pedagogía que recorre la formación y las prácticas docentes, está estructurada fuertemente en el “deber ser” construido desde hace más de dos siglos desde posiciones hegemónicas que nos ubican como sujetos abstractos, con mente y sin cuerpo, con razón y sin emoción. Lo que es necesario plantear a las clases como un espacio de problematización de los discursos, a partir de la escucha, orientación, intervención, articulando un trabajo vinculado a los derechos sexuales, reproductivos de los estudiantes, quienes al igual que los docentes son actores institucionales, sujetos de género y de sexualidad.

En las reflexiones que se realizan en las aulas deben ser acompañadas por testimonios que surgen de la aplicación del marco de la teoría constructivista de la sexualidad siguiendo lo mencionado por Weeks (1998) es entendida la sexualidad como una expresión personal e histórica que entrelaza elementos naturales y culturales a la vez, una dimensión constitutiva del ser persona que se aprende, que se construye a lo largo de toda la vida, teniendo estrecha relación con la historia de cada persona.

En este sentido, Butler (2005) desarrolla como significativo y pertinente el análisis de entrevistas a la hora de pensar estrategias didácticas para enriquecer el abordaje de la Educación Sexual Integral en el aula, teniendo en cuenta la importancia que adquiere la escuela secundaria en la constitución de subjetividades sexuadas, develando cómo se efectúa el re-conocimiento/des-conocimiento que la comunidad educativa le otorga a los sujetos cuyas identidades no se ajustan a los “cánones sexuales de la mayoría” que está establecida, valorizada desde la institución escolar.



Establecer espacios para los diálogos posibilita la indagación de las representaciones sociales que circulan entre los adolescentes de escuelas secundarias iniciando las prácticas de la escucha en el aula. Esto permite conocer la “representación social” como lo desarrolla Moscovici (1981), como el conjunto de conceptos, declaraciones y explicaciones originadas en la vida cotidiana, en el curso de las comunicaciones interindividuales. Equivalen a los mitos y sistemas de creencias de las sociedades tradicionales. Estas construcciones simbólicas que se crean y se recrean continuamente en la interacción social, no son pensadas como elucubraciones individuales, sino que podemos leerlas como una forma de pensar y construir la realidad compartida por un grupo social en un determinado tiempo y en una determinada locación que le aportan sentido, logrando transformar lo desconocido en algo familiar.

En las sociedades modernas, la sexualidad en el marco ético sobre el que se construye la idea de “libertad individual” se permite diferentes prácticas en tanto y en cuanto “no moleste al prójimo” es considerada una dimensión del orden privado por lo tanto sus consecuencias afectan sólo a quienes la practican y no interpelan a nadie más que a las partes comprometidas en tanto no interfieran con el orden público. Así lo regula la Constitución Argentina de 1853, conservado en el texto modificado de 1994. Recurrir a la Carta Magna es destacar la importancia que tiene el peso de la norma jurídica en la regulación de la vida de las personas.

La sexualidad es un complejo cultural históricamente determinado consistente en relaciones sociales, instituciones sociales y políticas, así como en concepciones del mundo, que define la identidad básica de los sujetos. [...] En los particulares la sexualidad está constituida por sus formas de actuar, de comportarse, de pensar, y de sentir, así como por capacidades intelectuales, afectivas y vitales asociadas al sexo. La sexualidad consiste también en los papeles, las funciones y las actividades económicas y sociales asignadas con base en el sexo a los grupos sociales y a los individuos en el trabajo, en el erotismo, en el arte, en la política y en todas las experiencias humanas; consiste asimismo en el acceso y en la posesión de saberes, lenguajes, conocimientos y creencias específicos; implica rangos y prestigio y posiciones en relación al poder.... La sexualidad está en la base del poder: tener una u otra definición genérica implica para los seres humanos, ocupar



un lugar en el mundo y, aún ahora, tener un destino más o menos previsible.
(Lagarde, 2003, p. 44).

Esta mirada sobre la sexualidad desde el enfoque puramente biológico aseverando que es un determinante social poderoso que implica la posesión de saberes, lenguajes, conocimientos, creencias que señalan rango, posiciones, prestigio en relación al poder. Así es que, apoyando a Fraser (1997), se afirma que la sexualidad es un modo de diferenciación social que nos permite un análisis más amplio aún que el de posición económica, pues a lo largo de toda la pirámide social se encuentran los sujetos distribuidos en forma equitativa. Es por ello que la injusticia, en la escuela, radica en la falta de conocimiento de los sujetos.

La relación sexual asegura la reproducción de la especie (por eso heterosexual) y también la reproducción de su ordenamiento (por eso el androcentrismo). Esto significa que no cualquier heterosexualidad estará promovida sino aquella ligada preferentemente a la familia, monogámica, preferiblemente restringida a la edad fértil, preferentemente genital, preferiblemente coital.

Siguiendo esta línea de pensamiento de Zurbriggen et al. (2013), en el ámbito educativo se plantea la dicotomía entre la heterosexualidad que se constituye como una institución que se sostiene gracias a dos premisas fundamentales: sexualidad = reproducción y sexualidad = heterosexualidad y a un sistema de géneros.

Los discursos que están naturalizadas en la escuela son para contribuir a la construcción de relaciones que apunten a la democratización de las relaciones sociales para el logro de una efectiva democracia sexual. Si la escuela, como sostiene Chakravorty Spivak (2003) está preocupada por lo que se debe aprender en materia de sexualidad cabe, ahora, preguntarnos cómo aparecen representadas las identidades sexuales que no responden al ser varón o al ser mujer, llamadas transgéneros, referidas a otras identidades sexuales.

Las prácticas-discursos que están naturalizadas en las escuelas contribuyen a la construcción de nuevos modos de relaciones, los que deben apuntar a la democratización de las relaciones sociales para el logro de una efectiva democracia sexual. La sociedad transmite educación sexual a sus miembros como parte de los procesos de socialización, durante los diversos aprendizajes sociales que se producen por el hecho de vivir abismados en una cultura. Los grupos humanos establecen formas de dividir el trabajo a partir de las diferenciaciones fisiológicas sexuales; se les asigna características a varones y mujeres;



establecen formas características para organizar roles familiares; se fundamenta la procedencia de los neonatos; existen roles según la edad y el sexo; hay normas para la realización de los partos y la crianza de los niños; varones y mujeres tienen funciones diferentes. Queda de manifiesto la construcción de formas básicas de comportamientos de ambos sexos. En situaciones se proporciona una educación sexual sin que haya una intención explícita, de esta manera se naturaliza creencia sobre aquello que considera debe hacer en cada género. La educación sexual se produce ineludiblemente en cada sociedad, de manera no intencional o espontánea, formando parte del proceso de socialización. Ratificando Lopes Louro (1997), coexiste una “pedagogía de la sexualidad” siendo que hay construcción producto de espacios públicos como la institución escolar, espacio social e históricamente situado que le otorga significado a los cuerpos, otorgando identidades específicas. Estas pedagogías son prácticamente invisibles, las que tiene sus manifestaciones en distintos gestos, lenguaje, miradas, que sobreviven cotidianamente.

Torres Santomé (2011), asegura que cuando existe una verdadera participación de los ciudadanos dentro de un Estado es posible enfrentar cuestiones como ser el reconocimiento, la diversidad, profundizando la democracia que garantice la igualdad de derechos y la justicia social. Los formadores deben centrar sus esfuerzos en generar aprendizajes para desarrollar en los estudiantes la ciudadanía crítica, que sean capaces de cuestionar las relaciones de poder y de analizar reflexivamente la cultura escolar donde se materializan los contenidos escolares y las vivencias compartidas por el grupo social. Poder hablar y construir nuestras propuestas incorporando las voces desoídas sobre la sexualidad, ayuda – al decir de Spivak (1998) para romper con el “silencio” de “hablar por nosotros mismos”.

Además, es necesario destacar que la Institución educativa como espacio social, como lo menciona Zurbriggen et al. (2013), es uno de los ámbitos privilegiados para desnaturalizar prácticas etnocéntricas que emergen de discursos, miradas, vínculos y acciones que tienden a determinar lo propio de cada género. Es por ello que la temática constituye un recorrido para reflexionar y continuar dialogando desde la pluralidad de voces. Este recorrido teórico-empírico, permite reflexionar sobre la problematización de los diferentes aspectos de la ESI, cumpliendo la escuela función socializadora.

Para finalizar, hay que enfatizar que, si bien en el presente los alumnos tienen una relación “más intuitiva y espontánea” con las TIC que los adultos, éstos tienden a utilizarlas



de manera acrítica, lo que los lleva la mayoría de las veces a comportarse como usuarios pasivos e irreflexivos, es por ello que la escuela como ámbito público, es el lugar donde los derechos ciudadanos, la valoración de las diferencias deben conocerse, ejercitándose con el respeto al otro Zurbriggen et al. (2013). Las instituciones educativas deben propiciar un espacio con sentido, interesante y desafiante, propiciando la inclusión y la igualdad, con carácter de construcción social.



Capítulo III

3. Metodología de la investigación

3.1. Enfoque y tipo de la investigación

La investigación científica es la búsqueda intencionada de conocimientos o de soluciones a problemas de carácter científico, mediante la indagación, técnicas que requieren la actividad de búsqueda que se caracteriza por ser reflexiva, sistemática y metódica por ello se utiliza el tipo de investigación-acción crítica, emancipadora, siendo un proceso crítico de intervención y reflexión (Carr y Kemmis, 1986).

La espiral de ciclos

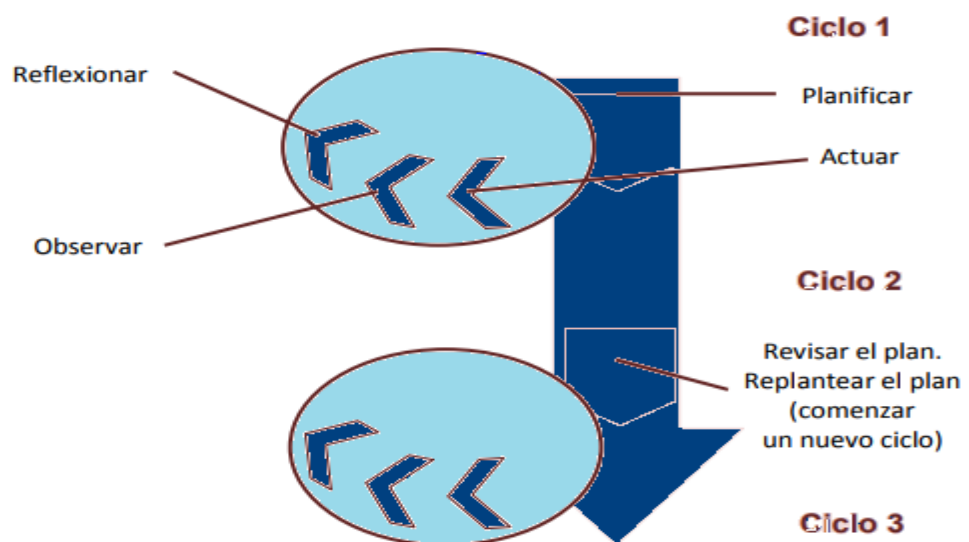


Figura 3. Rasgos que definen la Investigación-acción. Recuperado de Kemmis, 1989. En Murillo Torrecilla, 2011, p.15.

Es necesario utilizar un enfoque de investigación educativa acorde al problema a investigar, el enfoque apropiado es el cualitativo, se pretende descubrir tendencias o probabilísticas acerca de los hechos, tratando de comprender la realidad Yuni y Urbano, (2006). Por su parte Sampieri (2010) expresa que éste enfoque de investigación, usa recolección de datos sin medición numérica para descubrir o afinar preguntas de investigación y puede o no probar hipótesis en su proceso de interpretación.



Las características más relevantes del enfoque cualitativo son los siguientes:

En esta investigación, se estudia la realidad en su contexto natural tal y como sucede e interpretan los fenómenos de acuerdo con las personas implicadas, utilizando variedad de instrumentos para recoger información como entrevistas, imágenes, observaciones, historias de vida, en los que se describen las rutinas y las situaciones problemáticas, así como los significados en la vida de los participantes. Taylor y Bogdan (1986); Miles y Huberman (1994).

En la investigación cualitativa, resulta difícil llegar a determinar cuáles son los métodos de investigación más apropiados para llevar a la práctica estos tipos de investigaciones. Según Rodríguez Gómez *et al.* (1996), las causas podemos encontrarlas en: la gran cantidad de métodos a los que se les podría adjudicar el adjetivo cualitativo; las distintas disciplinas que se aproximan al estudio del hecho educativo aportando cada una de ellas su particular metodología y el propio significado del término, brindando aproximaciones sobre, técnicas, enfoques o procedimientos.

El análisis del campo según Hernández y Baptista (2003), se define como: “Aquel que se realiza mediante la recolección de los datos directamente de la realidad o del lugar donde se efectuará el estudio mediante la aplicación de técnicas de encuestas, entrevistas y observación directa”. (p. 114).

El Tipo de Investigación cualitativa, según la finalidad es descriptiva, correlacional y explicativa, siendo que permiten describir, relacionar y comparar la producción de los conocimientos Yuni y Urbano (2006).

De acuerdo a lo anterior, es necesario aportar que la investigación pretende recoger información sobre las categorías: conocimientos previos, procesos cognitivos, aprendizaje significativo, videos, Movie Maker, con el objetivo de dar respuestas a la demanda planteada.

3.1.1. Población y muestra

3.1.2. Población

La población está integrada por la totalidad de los alumnos del ciclo básico de educación secundaria, representando por 36 alumnos de 3° año, 5° división, en el área de



Computación, en contraturno, una vez en la semana los días miércoles de 15.00 a 17.10 horas, donde se utiliza tres módulos de 40 minutos, en la E.E.S. N° 76 “Colegio Nacional José María Paz” de la ciudad de Resistencia, Provincia del Chaco, República Argentina, en el período comprendido entre los meses de julio y agosto de 2017.

Por su parte, Yuni y Urbano (2014), plantea que:

La determinación de las unidades de observación es fundamental ya que la totalidad de ellas forman la población del estudio. Pineda, Alvarado y Canales (1994) definen la población como “el conjunto de elementos que presentan una característica o condición común que es objeto de estudio”. Sin embargo, no siempre es posible acceder a todas las unidades de observación que forman la población. Y aunque lo fuera, la realización de procedimientos de medición sería costosa e implicaría disponer de suficiente tiempo. (p. 20).

Es por ello que la población o situaciones que se estudiarán serán las unidades de observación del trabajo. Sus características requieren claridad, particularidad, en distintas situaciones, los estudiantes de 3° 5° división de la Institución antes nombrada, delimitados en tiempo y espacio físico.

Por todo lo expuesto se elige esta población, por la trayectoria justificada en la fundamentación.

3.1.3. Muestra

La muestra está integrada por los estudiantes de 3° año, con un total de 18 alumnos, en el área de Computación. Se determina trabajar con una muestra no probabilística, puesto que los elementos se han seleccionado por algún criterio o situación particular Yuni y Urbano (2006). La muestra no probabilística no es un producto de un proceso de selección aleatoria por que los sujetos en una muestra no probabilística generalmente son seleccionados en función de su accesibilidad o a criterio personal e intencional del investigador.

La desventaja del método de muestreo no probabilístico es que no se toman pruebas de una porción desconocida de la población. Esto implica que la muestra puede representar



a toda la población con precisión o no, entonces, los resultados de la investigación no pueden ser utilizados en generalizaciones respecto de toda la población.

Los muestreos no probabilísticos tienen un alcance limitado, su finalidad es comparar los datos con otros casos similares y traducir en generalizaciones los descubrimientos realizados en base a la muestra. Yuni y Urbano (2014) considera para que sea decisonal debe poseer la siguiente característica: “Los elementos de la muestra que se seleccionan son elegidos por el investigador, porque reúnen algún criterio que a su juicio lo convierten en un caso relevante o caso típico para los fines del estudio.” (p. 24)

La muestra en esta investigación, se establece seleccionando a la población, según Yuni (2006), este tipo de muestra es de propósito o intencional. En este caso los estudiantes fueron seleccionados porque que abordan la temática de Educación Sexual Integral de modo transversal y además en el 3° año cursan el espacio de informática, donde se considera propicio el uso didáctico de los vídeos a través de Movie Maker. Para lo cual se planteó ejercicios a los estudiantes con las TIC.

3.1.4. Diseño de la investigación

3.1.5. Etapas o fases:

Yuni y Urbano puntualizan que este enfoque de investigación en particular, posee tres Fases y Momentos relevantes a saber cómo modelos procedimentales para la metodología de la investigación-acción en contextos educativos:

- Preparación o diagnóstico reflexivo.
- Construcción del plan de acción.
- Transformación.

Este tipo de investigación científica presenta diferentes ventajas, enmarcándose dentro de un modelo donde se exige un mayor compromiso con los cambios sociales. Como se refieren Yuni y Urbano (2014) al decir que por cuanto se fundamenta en una posición respecto al valor intrínseco que posee el conocimiento de la propia práctica y de las maneras personales de interpretar la realidad para que los propios actores puedan comprometerse en procesos de cambio personal y organizacional.



1° Etapa: Encuesta y observación a los estudiantes:

El objetivo de la encuesta fue obtener información sobre los saberes y conocimientos que poseen los estudiantes antes de llevar a cabo la propuesta de investigación y por ello se formalizó una encuesta diagnóstica autoadministrada, provista en soporte papel y distribuida de manera individual. Los encuestados marcaron una con cruz en el margen derecho, se optó por este sistema de colecta de datos porque la mayoría de los participantes encuestados manifiestan no poseer correos electrónicos.

La encuesta ha sido diseñada en el mes de julio del 2017 y fue utilizada el 26 de julio, una vez completada, cada encuestado la devolvió al investigador.

Paralelamente se realizaba la observación directa, no participante: esta fase fue llevada a cabo por la docente Leila Marisel Valdez y el Profesor Miguel Quintana durante todo el mes y medio, es decir las 6 clases de investigación-acción, los profesores tomaron registro de todo lo sucedido en las clases, mediante una grilla guía que facilitaba los aspectos a observar de las clases. La observadora llevó a cabo su tarea desde el comienzo al final de la investigación-acción desde 26 de julio al 13 de septiembre extendiéndose a que en dos oportunidades hubo suspensión de actividades a causa de las mesas examinadores e inclemencia climática.

2° Etapa: Diagramación de la temática: se planificó cada una de las clases de Educación Sexual Integral que se llevaron a cabo haciendo uso de vídeos y de la herramienta Power Point. Además, se crearon videos tutoriales sobre la creación de los vídeos con el programa Movie Maker y otros que guiaron a los estudiantes sobre su uso y las distintas funcionalidades. Las dos últimas semanas de agosto fueron empleadas para el diseño de estos materiales y las dos primeras de septiembre, los estudiantes, expusieron sus producciones explicando a sus compañeros como llegaron al resultado.

3° Etapa: Control de la herramienta Movie Maker en las netbooks: dada la falta de conectividad a internet en la institución escolar se procedió a la adquisición de un Movie Maker portable en pendrive para netbooks y para smartphome, para aquellos que no tenían el programa o lo habían borrado, por alguna circunstancia.

Cada estudiante accedió desde su netbook al Programa Movie Maker. Esta etapa fue realizada desde el 02 de agosto al 13 de septiembre de 2017.



4° Etapa: Presentación de las etapas a los estudiantes: previa a la investigación-acción se presentaron ejercicios de post lectura del tutorial y su explicación pertinente, acciones principales que sirvieron de guía para la producción de los videos en Movie Maker.

5° Etapa: explicación y aplicación del programa: se planificó la primera clase de explicación de Educación Sexual Integral, en la segunda se retomó el tema como un repaso y desde allí en adelante cada una de las clases se realizó con una proyección en la pared de todo lo que contiene el programa Movie Maker, sus ventajas y aplicaciones, y luego haciendo uso de la herramienta. Además, se crearon videos tutoriales sobre la creación Movie Maker y otros que guiaron a los estudiantes sobre su uso y las distintas funcionalidades. Las dos últimas semanas de agosto fueron empleadas para el diseño de estos materiales.

6° Etapa: Encuesta Final: la encuesta final, suministrada a través de soporte papel, de manera anónima, fue realizada al término de la experimentación a fines de recolectar datos relacionados con la investigación-acción llevada a cabo con el de Movie Maker abordando la temática de Educación Sexual Integral.

7° Etapa: recopilación y análisis de la información: el recogimiento de datos fue realizado desde julio a septiembre de 2017. En esta etapa se hicieron dos actividades simultáneas, la sistematización de trabajos digitales, ordenamiento observaciones, de las encuestas iniciales, finales, fotografías. El análisis de los mismos comprendió los meses de julio, agosto, septiembre y octubre de 2017.

8° Etapa conclusiones y propuesta superadora: esta última etapa incluyó los meses de septiembre de 2017.

3.1.6. Instrumentos de Investigación

La tarea de recolección de datos se circunscribe a la muestra seleccionada en el espacio curricular: Computación, correspondiente al Ciclo Básico de una escuela pública de nivel medio, en el período comprendido entre julio y agosto de 2017.

Según el enfoque de la investigación, los indicadores de los elementos teóricos y definido el diseño de la investigación, se emplean las técnicas de recolección de datos para obtener los datos de la realidad. En esta investigación, la recolección de datos se realizó mediante la aplicación de las siguientes técnicas:



3.1.7. La Observación

Según el autor Yuni y Urbano, es el procedimiento que empleamos como sujetos de conocimiento para captar la realidad, constituyéndose en el instrumento cotidiano para entrar en contacto con los fenómenos utilizados en la vida cotidiana se encuentra guiada por los procesos de observación que el sujeto realiza del contexto, lo cual implica la utilización del sentido común por la subjetividad de quien realiza la acción de observar. Yuni y Urbano, (2006).

Taylor y Bogdan (1997), sostienen que el registro de las notas de campo depende la observación cualitativa, tomar las notas después de cada observación, describiendo tal cual todo lo que ocurra constituya una fuente de datos. Se realiza una observación diagnóstica inicial no participativa para obtener la de información de cómo se comportan los alumnos, recogiendo datos a partir de este instrumento de investigación para conocer los conocimientos previos, estrategias cognitivas, creencias, actitudes, expectativas, técnicas de comprensión de saberes. Consiste en realizar un registro sistemático, válido y confiable de comportamientos o conductas manifiestas. Sampieri, (1997). El tipo de observación que usaremos es de carácter descriptiva, en este tipo de observación el investigador reconstruye la realidad observada en sus detalles significativos, a partir de una hipótesis explícita previa Yuni y Urbano (2006), característica que presenta nuestra investigación. Se prevé observar las clases, teniendo en cuenta una grilla de observación. También se analizará cómo trabajan los alumnos en clase en forma directa, las técnicas que utilizan para comprender de Educación Sexual Integral, si presentan o no dificultad en la construcción de saberes, el interés y motivación que manifiestan, las habilidades y destrezas en el uso de la herramienta Movie Maker, etcétera. Las observaciones serán durante cada clase y al finalizar la Investigación-Acción.

3.1.8. Encuesta

Es una serie de cuestionarios en el que se plantean interrogantes, en su mayoría cerrados. Permite llegar a un alto número de sujetos de investigación y realizar interpretaciones más generalizables, esta técnica de obtención de datos mediante la interrogación a sujetos que aportan información relativa al área de la realidad a estudiar (...), siendo el cuestionario el instrumento privilegiado de esta técnica Yuni y Urbano (2006).



Con este instrumento se obtiene información, respecto de lo que las personas son, hacen, opinan, sienten, esperan, desean, aprueban o desaprueban respecto del tema objeto de investigación Yuni y Urbano (2006). El tipo de cuestionario que se utilizará será de administración directa o cuestionario autoadministrado, por lo que la misma persona escribe sus respuestas en el cuestionario, Ruiz (1998). En esta investigación se realizó una encuesta antes del desarrollo de los ejercicios para recoger información sobre los saberes con que cuentan los estudiantes. Las preguntas fueron de tipos cerradas y verdaderas o falsos y al finalizar la investigación-acción se recolectó los datos para su análisis y tabulación.

3.1.9. Cronograma, recursos humanos y materiales

Actividades	Mes 1	Mes 2	Mes 3	Mes 4	Mes 5	Mes 6	Mes 7	Mes 8
Revisión y Actualización Bibliográfica	X	X	X					
Exploración, diseño de los instrumentos de investigación		X	X					
Diseño de la estrategia didáctica. Aplicación y utilización de la herramienta – software				X	X	X		
Análisis y recolección de datos					X	X	X	
Elaboración del informe-presentación								X

Tabla 1. Cronograma estimativo de puesta en marcha y evolución del proyecto.



3.2.1. Recursos

Recursos humanos

- Alumnos.
- Docentes.

Recursos materiales

- Netbooks (Programa conectar Igualdad) y notebooks.
- Smartphone.
- Pendrive.
- Cañón.

Recursos digitales

- Tutoriales.
- Vídeos.
- Power Point.
- Antivirus.
- Programa Movie Maker.



Capítulo IV

4. Análisis y Resultados

El acopio de testimonios y datos se hizo de forma continua y participativa, puesto que como investigadora se ha examinado en carácter de profesora. A su vez se realizaron observaciones y encuestas, tanto al comienzo como al final de la puesta en marcha de la investigación-acción, verificando así la base cognoscitiva precedente de los alumnos y la adquisición efectiva de los nuevos saberes.

Como habíamos enunciado anteriormente, la institución se encuentra en la zona urbana en el casco céntrico de Resistencia-Chaco, franja predominantemente volcada e influida por trabajos públicos, autónomos y comerciantes. Una pequeña parte de los estudiantes viven en cerca de la zona céntrica, por lo que pertenecen a una condición social socioeconómica solvente, siendo algunos hijos de políticos conocidos y de funcionarios públicos del Ministerio de Educación, Ciencia, Cultura y Tecnología de la Provincia del Chaco, pero la gran mayoría del alumnado pertenece a zonas aledañas lo que presentó un panorama atípico, diferente y especial para la investigación.

En el análisis FODA que se realizó preliminarmente, para dar inicio a la investigación, se puso de relieve el marco en el cual trabajar. La heterogeneidad tanto del alumnado como así también de la comunidad era verdaderamente compleja, extensa para analizar, con aspectos muy interesantes y factores en común. No existen alumnos repitentes en la muestra realizada, adolescentes con la edad acorde al nivel (entre quince y dieciséis años). El 60 % de los alumnos se llevan materias, oscila entre tres a cuatro. Los estudiantes desde el primer año vienen a la misma escuela con permanencia en esta, son muy escasos los casos que se cambian de institución. Para ingresar deben rendir dos exámenes eliminatorios (Lengua y Matemática), les lleva aproximadamente un año de preparación y pagan muchas veces a profesores particulares para lograr los mejores puestos y así acceder a un banco del colegio. El colegio es muy concurrido por el prestigio histórico institucional de docentes que lo conforman, porque conservan estabilidad y perdurabilidad en el contexto, lo que indica permanencia de docentes y estudiantes, cuestión característica y razón por la cual los estudiantes cuidan su banco ganado con mucho esfuerzo y mérito. Estos adolescentes fuera de las actividades curriculares realizan actividades recreativas, artísticas y deportivas. Muy pocos utilizan las extra clases sólo cuando necesitan para apoyo escolar



donde el alumno refuerza los contenidos académicos que le presentó inconvenientes, cabe aclarar que esta institución cuenta con el apoyo del “Plan 13” (13 escuelas en toda la Nación con apoyatura extracurricular).

En la muestra se detectó dos alumnos con algunos inconvenientes, ambos varones, uno con un leve retraso mental madurativo y con problemas de socialización con el grupo de pares, solo se relacionaba con el profesor pero con dificultades para la comunicación, es decir la manera en que transmitía su mensaje era poco claro, usando preguntas rebuscadas o problemas que no existen, en algunas ocasiones estaba dispersos y en otras un poco alterado, pero en el momento de ejecutar las actividades recibió mucho más apoyo del educador para la concreción del trabajo, lo cual logró muy buenos resultados con mucha guía personalizada, de sentarse al lado de él y volverle a explicar en reiteradas oportunidades y con mucha paciencia, cuestiones que fueron tenidas en cuenta, al tomar todas las precauciones necesarias el educando logró resolver las consignas exitosamente y realizó un buen trabajo, evacuando continuamente interrogantes.

El otro alumno, presentaba dificultad para relacionarse con el medio que lo rodea de socialización y aceptación, reclamando que el resto lo perjudicaban con apodosos o sobrenombres que le desagradan, tema que se abordó con el grupo para evitar el bullying, lo que tranquilizó una vez que se dialogó con los compañeros. También este mismo alumno, faltaba en reiteradas ocasiones por enfermedad (según lo expresado por él mismo), no presentando certificado médico, lo impidió realizarle un seguimiento exhaustivo del proceso de aprendizaje, estuvo en la primer y la última clase, por los que se lo incorporó en un grupo, lo que también le trajo conflicto, porque presentaba inconvenientes para relacionarse e incluirse, lo cual le trajo conflictos por sus características antes señaladas. Cabe destacar ambos estudiantes han sido tratados y abordado en el gabinete psicopedagógico, atendiendo cada caso en particular, debido a que anteriormente a estas clases ya presentaban estas problemáticas, que con trabajo en equipo son manejables dentro del aula.

El grupo en general trabajaba acorde a la edad madurativa, como al contexto donde se realiza las actividades, sin presentar dificultades mayores, más que las normales de hacer consultas sobre la temática o solicitar alguna explicación que se vuelva a repetir, o ratificar las consignas y su manera de resolución. Todo lo enumerado y expresado hizo de este ambiente un lugar austero, lo cual significó un verdadero desafío, dado el nivel académico y de exigencia.



Una de las “ventajas”, al implementar la actividad fue que de la copiosa población de 36 alumnos se trabajó con una muestra de 18 alumnos (la mitad del curso). Por lo que el desarrollo de las clases y puesta en marcha de actividades propuestas eran realmente de un carácter personalizado para con los estudiantes. Trabajar, guiar, acompañar y solventar las dudas junto al profesor titular de las horas como pareja pedagógica fue una experiencia enriquecedora, con una retroalimentación tanto hacia los alumnos, como así también para los docentes.

Se realizaron observaciones de cada clase, como así también las situaciones, encuestas a todos los participantes de investigación, para de esta forma, constatar previamente el nivel de comprensión y noción de contenidos dentro de la población/muestra. Los interrogantes al comienzo intentaban examinar el uso y utilización de las computadoras tanto en el entorno doméstico como así también en la institución educativa, pasando luego a preguntas específica y orientadas hacia la finalidad implícita.

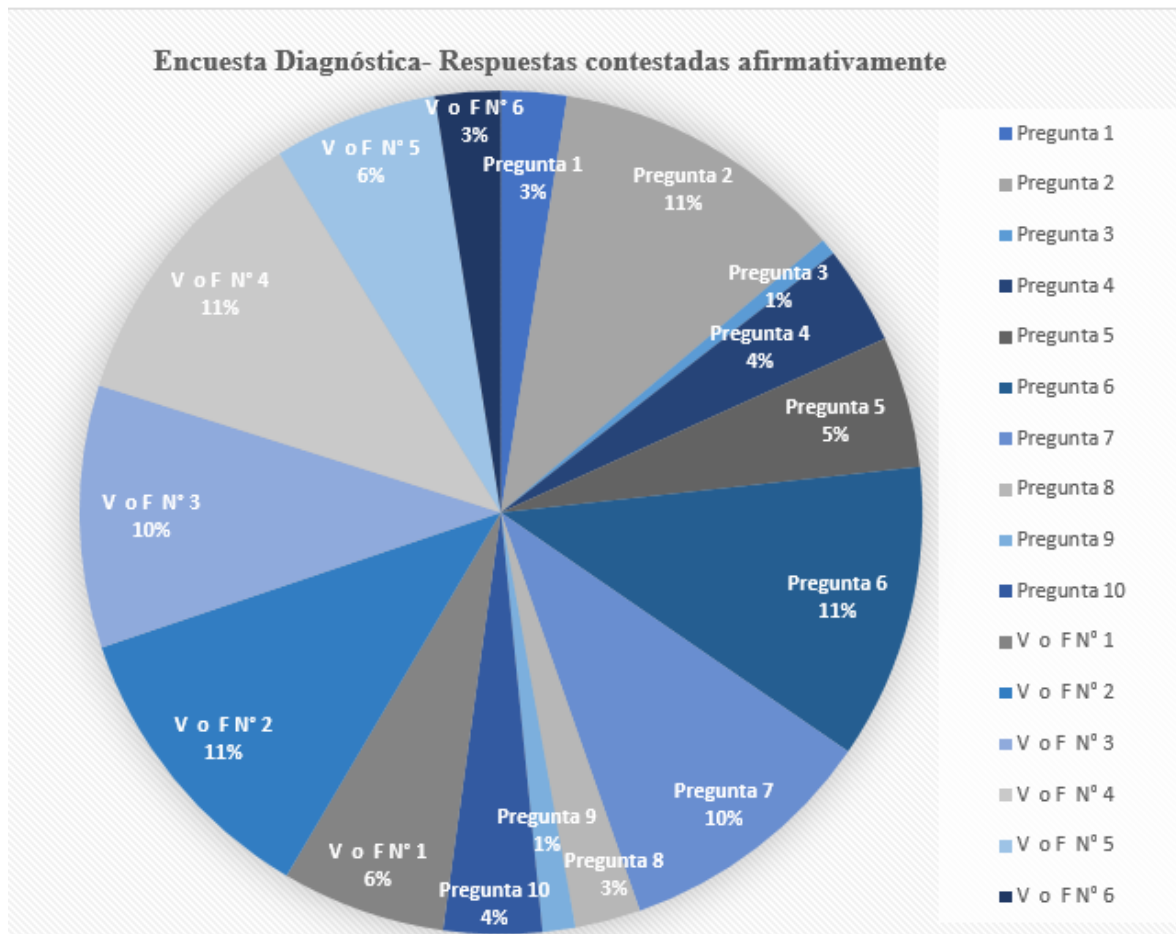


Figura 4. Resultados obtenidos de la encuesta previa al inicio de la investigación.

Podemos ver reflejado en la gráfica (véase Figura 4), que el interés por el uso de las TIC, en los participantes es cualitativamente representativo. Fluctuando las preguntas en diversas vivencias e intereses del grupo, es digno de destacar y puntualizar la aprobación y disposición hacia la utilidad y las ganas de aprender los contenidos y saberes de la propuesta.

Esta disposición, por parte de los participantes, fue uno de los elementos irrefutables además de concluyentes, por el cual se optó en elegir y utilizar el programa Movie Maker que contiene representaciones gráficas, escritas, auditivas, prevaleciendo y destacándose la temática de “Educación Sexual Integral”.

Según los datos arrojados en la figura 4, de una muestra de 18 alumnos, de la pregunta 1^{ra} sobre si utilizan los recursos digitales en clases, sólo el 3% utilizan los diferentes tipos de recursos digitales en las clases como recurso didáctico, lo que resulta del análisis es que, a pesar de poseer hace tres años las netbooks, no hay una verdadera toma de conciencia de la riqueza que poseen las mismas, en herramientas y programas que traen incluidos. Esto se debe a distintos factores, uno de ellos es la falta de capacitación sobre el uso de las netbooks



por parte de los docentes para poder transmitir a sus alumnos, otro factor es que el docente es un inmigrante digital por la edad que comenzaron a hacerse necesarias las tecnologías, pero el alumnado, entre 15 a 16 años son nativos digitales por desde temprana edad han manejado la tecnología con celulares, televisión, tablets, netbooks, notebooks, computadoras personales, lo que debería facilitar su implantación en las aulas. Sólo reciben clases teóricas-tradicionales sobre definiciones de Word, Excel y Power Point, presentando trabajos prácticos para acreditación del espacio curricular. El 97% de los encuestados expresan no utilizar los recursos digitales para el aprendizaje académico.

En la pregunta 2^{da}, ante la importancia de utilizar las TIC para aprender contenidos escolares, un 11 % de los encuestados respondió que, debido a la falta de implementación de las mismas en el aula, no existe concientización de su utilidad. Las facilidades pedagógicas-didácticas, que no son imprescindible de conectividad debido a que los programas son educativos, con facilidad de utilización, contribuyendo al mejoramiento de las prácticas pedagógicas, incentivando al estudiantado a la creatividad por medio de las TIC. El 89 % considera que no es importante utilizar las TIC debido al desconocimiento que existe.

En la pregunta 3^{ra}, sobre el conocimiento para armar videos, sólo el 1% sabe armar videos con las TIC, esa respuesta deviene de la falta de aplicación de las tecnologías en el aula, como consecuencia de falta de hábitos del uso del modelo 1 a 1 del “Programa Conectar Igualdad”, para lo cual fueron provistas las netbooks, por lo tanto, si no son manipuladas, exploradas e indagadas, con todas sus fortalezas y virtudes, es razonable que desconozcan el diseño de videos. Se entiende que la realidad de lo que sucede en las aulas es un fenómeno multideterminado y por ende complejo, por tal motivo, en este estudio también se analizarán documentos curriculares y programas educativos que se encuentren relacionados con la aplicación de TIC en el ámbito académico, dado que éstos son los que marcan las orientaciones y los lineamientos generales de la práctica que se lleva a cabo en las escuelas.

Como lo evidencian los datos, el 99% desconoce los procedimientos para armar videos, uno de los inconvenientes en esta institución en particular es que las netbooks estaban bloqueadas y no recibían el mantenimiento técnico requerido, por lo que un 30 % de las netbooks presentan fallas técnicas o están rotas, a esto se suma, como ya se mencionó, la falta de perfeccionamiento de los profesores para conocer sus utilidades y aplicaciones en la aplicación de sus estrategias pedagógicas-didácticas.



El interrogante 4^{to}, sobre, si los alumnos conocen el programa Movie Maker, expresaron un 4 % conocer sobre el mismo, lo cual no significa haber trabajado con el mismo, sólo lo escucharon nombrar, lo han visualizado, pero no recibieron instrucción, no tuvieron experiencia práctica, desconociendo sus aplicaciones, usos, no habiendo recibido tutorial sobre el mismo, por lo que no saben armar un proyecto, por ende, tampoco un vídeo, de aquí se desprende que un 96% no conoce las propiedades de la herramienta.

La 5^{ta} pregunta sobre si le parece eficaz de utilizar el Programa Movie Maker en fines educativos para facilitar la comprensión de un tema, manifiestan un 5% que consideran relevante la aplicación del mismo y un 95% no lo considera relevante. Este se debe a la falta de competencias necesarias para valorar sus beneficios educativamente, no lo consideran importante, porque previamente es necesario tener contacto con el mismo e indagar sobre sus atributos para saber la aplicación de multimedia, cuestión ventajosa para aprender por la intervención de la mayoría de los sentidos (vista, tacto y oído), resultando sumamente significativo, siendo para el caso del aprendizaje la posibilidad de lograr que los alumnos capten mejor las ideas, es decir el proceso de aprendizaje se hace más dinámico, enseñando diversos temas a través de imágenes con movimiento, sonidos, colores y textos, desterrando las clases monótonas, estáticas y tradicionales de las aulas, consiguiendo devolver a los estudiantes el interés por aprender. Debido a que se comprenden los temas con más precisión con este tipo de estrategias, los estudiantes pueden aprender más eficazmente, presentando propuestas de trabajos con sistemas, resolviendo, así, de forma más amigable el proceso de estudio. Dentro de un adecuado uso de estos sistemas permite que el docente y la institución obtengan más prestigio al implementar un método de enseñanza que de buenos resultados.

El 6^{to} interrogante, ante la pregunta sobre la importancia de los videos para transmitir conocimientos los alumnos asintieron en un 11 % sobre la importancia del uso de vídeos, como material multimedia para transmitir conocimientos, siendo que se utiliza muy poco, conocen las proyecciones con cañón conectado a la netbook para las clases como un recurso pedagógico y esto solamente en algunas clases, excepcionalmente. Pero hay que destacar que la influencia de vídeos en la educación permite la motivación en los estudiantes, así como la utilización de medios de enseñanza-aprendizaje con requisitos pedagógicos que propicien el éxito en la adquisición e los conocimientos, debido a que al presentar una serie de contenidos mediante esquemas, dibujos para facilitar en los estudiantes la incorporación



de nuevos esquemas mentales de contenidos, desarrollando mayores habilidades, destrezas, y así mismo aumentar su progreso educativo.

Los vídeos en la educación son un aporte importante que está construido por los recursos tecnológicos disponibles, que contribuyen en una forma de comunicarse “lenguaje digital” que significa algo distinto y cada vez plantea nuevas posibilidades.

De este análisis deviene que el 89 % no considera importante el uso multimedial para las prácticas de enseñanza-aprendizaje, por lo que desconocen que los videos educativos motivan e incentivan a los estudiantes a un mejor desarrollo de sus conocimientos ya que hace despertar la curiosidad del estudiante. Sus herramientas audiovisuales incrementan en los alumnos un mejor desenvolvimiento en el proceso de enseñanza-aprendizaje, representados en esquemas y dibujos.

En la 7^{ma} ante la importancia de la tecnología para la difusión de la vida saludable sólo un 10 % de los colegiales exterioriza la trascendencia de las tecnologías para la difusión de una vida sana, con hábitos saludables, la falta de aplicación de los recursos digitales conlleva al desconocimiento sobre sus utilidades, como la difusión que se puede lograr a través de los mismos. Por consiguiente el 90% considera que las TIC no pueden ser utilizadas para la difusión de buenos hábitos, cuestión paradójica, siendo que los adolescentes del siglo XXI son una generación digital, por lo que sus estilos de vida están muy relacionados con las múltiples pantallas, siendo estas un canal importante de donde pueden obtener información sobre estilos de vida saludable por lo que deberían ser también un punto fundamental en la estrategia comunicativa para poder ampliar la práctica deportiva, hábitos saludable de alimentación, higiene, etcétera, mediante los medios de informática, telecomunicaciones y redes, que posibilitan la comunicación, difusión y acceso al conocimiento.

En la 8^{va} pregunta sobre el uso de las netbooks para tareas escolares, manifestaron un 3 % de los estudiantes aprovechar las netbooks provistas por el Estado Nacional para tareas escolares, por diversos motivos, el factor más importante a tener en cuenta es lo que ya se mencionó, la mayoría de las mismas se encontraban bloqueadas por falta de Administrador de Red suministrado por el Estado, otro de los factores es que se encuentran con inconvenientes técnicos, es decir no funcionan y alguno ya no poseen sus netbooks, porque le robaron, las perdieron, algún familiar se las rompió o prestaron y no fueron devueltas,



etcétera. En síntesis, el 97 % no pueden utilizar las netbooks por la falta de desbloqueo, arreglos técnicos y mantenimiento.

La 9^{na} pregunta se vincula con el uso de las netbooks para juegos las respuestas señalan, que el 1 % del uso lo dedican en juegos con sus netbooks, al tener bloqueadas, en su mayoría, no utilizan para tales fines, para ello manifiestan tener celulares o smartphome. El 99% no utiliza para tales fines las máquinas entregadas por el Estado.

En la expresión 10^{ma}, sobre el uso de las netbooks para redes sociales, sólo un 4 % aprovecha las netbooks para la comunicación a través de las redes sociales, es decir Facebook, Twitter, Messenger, Instagram por las mismas causas antes señaladas. Por lo tanto, el 96% no las utilizan.

El antecedente que se obtuvo es que prácticamente no se utilizan las tecnologías para las prácticas pedagógicas, como tampoco se visualiza la herramienta educativa Movie Maker para contribuir con el uso de las TIC dentro del plano educativo-tecnológico

En la segunda parte del cuestionario, con opciones de verdadero falso respecto a la información que manejan los estudiantes sobre ESI, en la 1^{ra} expresión (conozco información sobre ESI) sólo un 6 % declara tener conocimiento sobre la temática, por lo que se registra que la Ley Nacional N° 26.150 no se lleva a la práctica, es decir no es implementada, para que los estudiantes tengan derecho a recibir información en los diferentes niveles y modalidades, ya sea escuelas estatales o privadas, acorde a la edad, sobre Educación Sexual Integral desde las distintas perspectivas, aspecto biológico, psicológico, familiar y social, esta temática sigue siendo tabú en los ámbitos educativos concretos.

De aquí parte un riguroso análisis sobre la Educación Sexual Integral, su conocimiento dentro de las escuelas, no llega a todos, como lo establece el currículo.

En la televisión, a toda hora, en las tapas de las revistas, diarios, redes sociales, publicidades, casi todos los medios masivos de comunicación, Google, las conversaciones con amigos: el sexo está presente en todos lados y es un tema de interés para el adolescente, cada uno en el ámbito que sea opina, conociendo o desconociendo y aquí radica el peligro. Por lo que la escuela debería transmitir la información correspondiente adecuada a la edad. Recordemos por consiguiente que, el 94% desconoce de qué trata la ESI.

En la 2^{da} proposición (se pueden transmitir conocimientos sobre ESI mediante videos), un 11 % de la muestra manifiesta que se pueden transmitir saberes sobre ESI mediante vídeos educativos, siendo que, al tener escasos conocimientos de ambos campos



(ESI y tecnológico), es imposible que puedan transmitir algo que no se conoce. El 89% considera que no se puede transmitir ESI a través de videos educativos.

La 3^{ra} enunciación (responsabilidad de respetar a las personas) sólo un 10 % identifica la responsabilidad de respetar a las personas y lo puede transmitir explicando a algún compañero/a, es racional que comprendan poco sobre valores y posean casi nada de concientización por ser ESI un tema tabú tal como los datos lo vienen demostrando. Por lo que hay que brindar a los adolescentes una vía abierta al diálogo. Si bien ellos se sienten más cómodos hablando de estos temas con sus pares, es importante que sepan que cuentan con el apoyo de los adultos. La confianza en la escuela, en los docentes del mismo modo que se confía en ellos cuando enseñan otros contenidos y se valora, es fundamental que se construya en forma paulatina, para superar el dato del 90 % de los encuestados que no se identifican con la responsabilidad de respetar a las personas y no lo pueden transmitir explicando a sus compañeros.

La 4^{ta} asección (prevención de cualquier enfermedad) refleja que un 11 % considera importante la prevención, mediante una vida saludable. Los adolescentes tienen temores, creencias y mitos respecto a la vida sana y su prevención. Por ello es necesario realizar un replanteo, recibir sugerencias nuevas, más realistas y adaptadas a las nuevas circunstancias de la sociedad y de los jóvenes, las producciones digitales podrían ser una herramienta útil para esta cuestión.

Los profesionales, cada uno desde diferentes ámbitos, deben ayudar y guiar a los adolescentes con estrategias para comunicarse con ellos en materia sexual integral y renovar sus pensamientos en cuanto a lo que respecta este tema.

Es muy importante hacerles saber que se puede hablar de lo que necesiten y crear un espacio de confianza al que pueden acceder en cualquier momento para disipar sus dudas. Sobre todo, porque dejarlos a su libre albedrío es una decisión arriesgada, es por ello que la orientación y contención es sumamente importante. Es alarmante saber que el 89% no interpreta la importancia de prevenir enfermedades.

El 5^{to} enunciado (participación de campañas de prevención de ETS) arroja que un 6 % de los encuestados se siente capacitado para participar en campañas de prevención de ETS utilizando las tecnologías como un instrumento de difusión para evitar la propagación de las enfermedades, mediante el cuidado del cuerpo. Esto indica que los jóvenes deben estar sensibilizados, ser conscientes de que las ETS pueden ocasionar serias y permanentes



consecuencias como ceguera y esterilidad, de no ser tratadas. El 94% de los estudiantes considera no puede participar de campañas de prevención de ETS usando las TIC, por medio de WhatsApp, Facebook, etcétera.

En la 6^{ta} alegación (Movie Maker posibilita expresar y contar sobre ESI), un 3 % testifica que es posible la implementación del programa Movie Maker para expresarse y transmitir conocimientos al grupo de pares sobre ESI, por lo cual es necesario haber tenido contacto con el programa, poseer adiestramiento, comprender sobre él para poder entender todas las ventajas educativas que posee, como también tener saberes previos sobre ESI y su importancia de la toma de conciencia. El 97% opina no poder expresarse mediante Movie Maker para contarles a amigos sobre ESI, respuesta que en su porcentaje resulta lógica en función de los datos antes señalados.

Al pertenecer este trabajo al enfoque de Investigación-Acción, queda claro que es un estudio basado en las prácticas pedagógicas, lo cual revela y descubre que los únicos que pueden desarrollarla son aquellos involucrados directamente en ese contexto. Aquí se vieron manifestadas tres tipologías o características en nuestro trabajo dentro del objeto de estudio, las cuales serán de carácter: práctico, colaborativo y auto-reflexivo.

4.1. En el aula observación de la investigación-acción

Para este trabajo de investigación, se tomó como instrumento de recolección de datos un registro de observaciones (ver Anexo 07 y 08) en clases de Computación en el tercer año quinta división de la Escuela de Educación Secundaria N° 76 “Colegio Nacional José María Paz”. La profesora Leila Marisel Valdez y el profesor Miguel Quintana oficiaron como observadores externos durante el desarrollo de 6 clases, los días miércoles de 15:00 a 17:10 horas. Las observaciones comenzaron el día 26 de julio de 2017 y culminaron el miércoles 13 de septiembre del mismo año. Durante las primeras clases se llevaron a cabo explicación de ESI y del programa Movie Maker, así mismo el primer día se les entregó la encuesta inicial a los estudiantes, una vez culminada la interpretación de ambos, se integró la aplicación de Movie Maker en el aula. Para interpretar y analizar el registro de campo obtenido resultó necesario categorizar la información por temas. Esta categorización se llevó a cabo de acuerdo a las temáticas más observadas y compartidas en cada una de las



observaciones realizadas durante el desarrollo de las 6 clases. A continuación, se procederá a la descripción, explicación y análisis de lo registrado por la observadora externa. Para ello, se incluye la siguiente tabla sintetizadora de las categorías:

Categorías	Matriz	Nº de clase	Fecha y hora
1	Recuperación de saberes previos sobre ESI y explicación del contenido.	1	26/07/2017 15:00 a 17:10 hs.
2	Caracterización de Movie Maker.	2	02/08/2017 15:00 a 17:10 hs.
3	Explicación docente de Tutoriales. Actividades.	3	23/08/2017 15:00 a 17:10 hs.
4	Guía docente sobre el uso de Movie Maker. Continuación de actividades. Devoluciones	4	30/08/2017 15:00 a 17:10 hs.
5	Culminación de actividades. Devoluciones.	5	06/09/2017 15:00 a 17:10 hs.
6	Debate y exposición de trabajos. Devoluciones Finales. Reflexión.	6	13/09/2017 15:00 a 17:10 hs.

Tabla 2. Tabla de categorización de temáticas presentes en el Registro de Observaciones

La primera matriz temática configurada es la de recuperación de saberes previos. De acuerdo al registro de observaciones, en la clase 01 del día 26 de julio de 2017, en los horarios desde las 15:00 hasta las 17:10. En la totalidad de las clases, desde la número 01



hasta la número 06, los observadores marcaron con cruz las valoraciones correspondientes a cada ítem de la grilla de observaciones, en el margen derecho, según la categoría que corresponda. La primera clase se recuperaron los saberes previos sobre ESI y explicación del contenido. Se registró: la existencia de un clima favorable para la temática ESI, los estudiantes demostraron una comunicación fluida con el docente para la aplicación con Movie Maker. El docente explica a los alumnos la aplicación de la herramienta incorporando ESI a la tecnología. Se recuperan saberes previos. Existe una “Participación constante” del alumnado. El registro detalla que se inicia la clase sobre ESI por medio de una recuperación tanto de este concepto como el de la estructura u organización que presenta toda la temática.

A partir de esta primera etapa se procedió a realizar, además de la explicación de los contenidos de ESI y del programa a utilizar, la corroboración de que contengan el programa Movie Maker en sus netbooks, la instalación del mismo en las máquinas para los alumnos los que no la poseían.

La segunda categoría establecida para la interpretación y análisis de estos registros está vinculada con la caracterización de Movie Maker (ver Tabla 2). En la clase número 02 del día 02 de agosto de 2017, la observadora enunció: “La docente explica a los alumnos que utilizarán la aplicación Movie Maker, herramienta de presentación visual como Power Point y vídeo tutorial, las características de Movie Maker.

En cuanto a la clase número 03 del día 23 de agosto de 2017, se registra la explicación docente de Tutoriales y entrega de los mismos a los alumnos en soporte papel, para que puedan continuar con la guía sobre el programa Movie Maker y se da comienzo a las actividades con los alumnos, el 99% trabajo en el aula de manera colaborativa, excepto un caso particular que lo hizo en forma individual.

En canto a la clase número 04 del día 30 de agosto de 2017 se realiza guía del docente sobre el uso de Movie Maker a los alumnos y se continua con las actividades previstas, realizando continuamente devoluciones formativas provocando efectos de retroalimentación en la comunicación.

En la clase número 05, el día 06 de septiembre de 2017, se culminó con las actividades, continuando con las devoluciones.

En la clase número 06, siendo la última de la investigación -acción, el día 13 de septiembre de 2017, se realizó el debate sobre las ESI en función a las exposiciones de trabajos, donde se realizaron las devoluciones finales de parte del investigador y se realizaron



las reflexiones finales y la encuesta final sobre la valoración de la intervención, cabe destacar la participación activa de los estudiantes.

4.2. Interpretación general

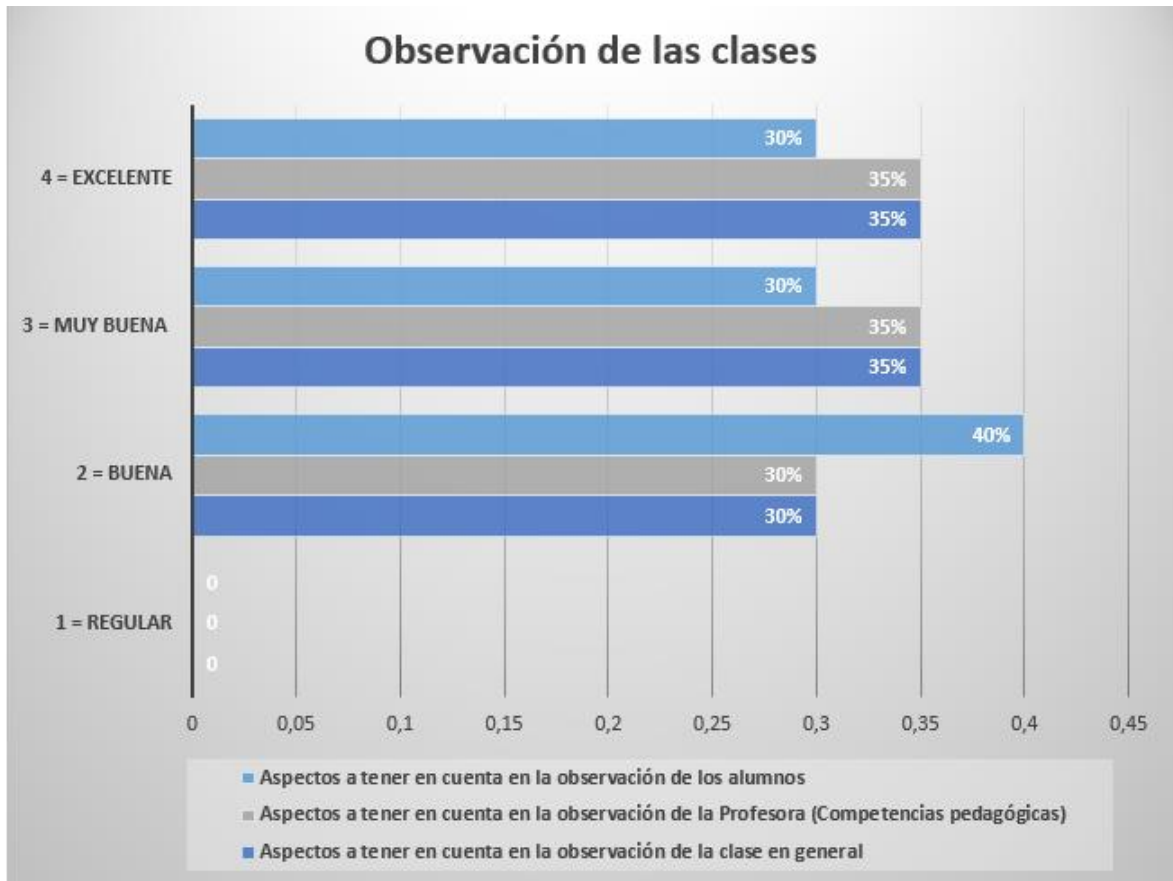


Figura 5. Datos obtenidos de las observaciones de investigación-acción.

En las observaciones se registra la presencia de la docente mediante explicaciones y orientaciones tanto de manera particular como general. Se hace hincapié en que, desde la profesora se intenta hacer comprender a los alumnos la importancia del trabajo con los compañeros de manera colaborativa, así como el aprovechamiento de cada uno de los recursos que ofrece Movie Maker para la creación de vídeos. Se señala en los registros como obstáculos las dificultades para conectarse a internet, así como la dispersión de los estudiantes muchas veces vinculada con la falta de material para trabajar o la pérdida del sentido de colaboración. Destaca la participación activa de los estudiantes, en su gran mayoría, especialmente en los momentos de recuperación de saberes previos y además el



entusiasmo que mantienen, sobre todo cuando exploran la web o insertan elementos multimedia en sus creaciones. Se resalta en sus impresiones la rápida familiaridad que los estudiantes establecen con la herramienta Movie Maker y el interés por explorar y manipularlo.

Como lo señala la figura 5 de los datos obtenidos de la grilla de observación investigación-acción existen cuatro aspectos a tener en cuenta, con tres categorías (1=Regular, 2=Buena, 3=Muy buena, 4=Excelente), las que se desarrollaron tres solamente, del número 2 a la 4, el ítem número 1=Regular presentó 0 % en todas las categorías. A continuación se explica la figura 5:

-Observación de clases en general: se registra un 30% bueno, 35% muy bueno, 35% excelente de las seis clases donde se llevó a cabo la investigación-acción. Los aspectos que se tuvieron en cuenta son orden del aula, si trabajan en un clima de respeto, los elementos tecnológicos con que se cuenta si son los adecuados y el recurso tecnológico es aplicable a la ESI.

-Observación de la profesora (Competencias pedagógicas): los datos de la observación arrojan un 30% bueno, 35% muy bueno, 35% excelente en los siguientes ítems. Investigación de los conceptos previos de los estudiantes, se explica el tema con ejemplos de fácil comprensión para los alumnos, muestran creatividad para con las actividades propuestas, utiliza adecuadamente las TIC, diseñando estrategias para la implementación de ESI, sobre si promueve la participación de los alumnos y verifica la comprensión, si se utiliza inicio, y cierre para el desarrollo de las clases.

-Observación de los alumnos: las recopilaciones de datos demuestran un 40% bueno, 30% muy bueno, 30% excelente en los diferentes aspectos observados en esta categoría. Demuestran interés por el tema, interpretación de las consignas de las actividades, solicitan información sobre la herramienta, la interacción con sus compañeros ayudando en el momento de realizar su trabajo, observación de tutoriales sobre alguna de las fases de la herramienta Movie Maker (cargar imágenes o vídeos, colocación de música, transiciones, duración, títulos créditos, portabilidad, guardado, editado, etcétera. Si trabajan con la herramienta propuesta, la utilización de las TIC, si solicitan información sobre Movie Maker, para la construcción de vídeos. La posibilidad de aplicar el programa Movie Maker a ESI. La expresión mediante la herramienta el tema abordado. Sobre la creatividad de los alumnos. Si demuestran destreza en la utilización de la herramienta Movie Maker. La utilización del



tiempo, la participación de los alumnos la que se demuestra activa y participativa. El dinamismo de las actividades de manera coherente, el trabajo de los alumnos el cual generalmente se realiza de manera constante. La utilización de la herramienta Movie Maker y el uso correcto de los recursos propuestos. (Ver Anexo 07 y 08).



Capítulo 5

5. Finalizando la experiencia

Luego de utilizar el programa, realizar el abordaje en las prácticas y recabar los datos de la experiencia, se procedió a realizar una nueva encuesta al grupo de alumnos y al colega que facilitó las horas cátedras, asistió y se comprometió con el trabajo en su labor como pareja pedagógica, acompañando y a su vez guiando a los alumnos en la elaboración de los trabajos prácticos.

En el nuevo encuentro post-investigación y mediante una conversación de carácter más profundo, puntual y específico, fluyeron opiniones con características concretas y definidas en lo referente a la praxis, uso, practicidad, beneficio y utilidad del software Movie Maker. Particularizando y enumerando las diferentes ventajas encontradas, las cuales fueron descubriendo gradualmente los alumnos al trabajar con el software.

La encuesta final con el conjunto de estudiantes, al igual que la anterior, se realizó en forma y de manera individual, abarcando, unificando criterios análogos y semejantes con la experiencia efectuada por los mismos. Fue evidente el entusiasmo y la exaltación que demostraron con la práctica programada, el conocimiento adquirido y las destrezas desarrolladas a lo largo de la instrucción, la expectativa e interés por la realización de los trabajos prácticos diseñados. Se destaca la predisposición para adquirir nuevos conocimientos y el planteamiento de sucesos, situaciones, circunstancias y contextos que proyectaban ellos mismos, para acrecentar así la experiencia, fueron indicadores inequívocos de haber sido certeros en la decisión de proponer esta investigación con su consiguiente puesta en marcha (acción) y el hecho de impulsarla.

El resultado de la encuesta en la opinión y veredicto del colega que acompañó también fue de específico interés, ya que la instauración y utilización a futuro del programa, por parte de este docente, para el dictado de la materia y de clases en el establecimiento dio un plus de calidad para la investigación, condicionalmente el docente expuso y manifestó, según su parecer, a ciencia cierta el grado de importancia y utilidad del software categorizándolo como muy eficaz, eficiente, amigable, variable, intuitivo y versátil para el usuario.

La utilización del software se podría adaptar y transmitir a otros años y grupos de la institución, solo habría que realizar la correspondiente planificación y el importante



diagnóstico como para dirigirlo y encaminarlo de la manera más certera para lograr afianzar y asimilar los contenidos de modo práctico en los años subsiguientes y sucesivos.

La acción principal y estratégica que efectuamos trabajando en este escenario se realizó de forma comprometida e involucrada, donde se dio respuesta al contexto vigente, inmediato y a una problemática actual como es la ESI. La práctica tal como se la entiende en la Investigación- Acción es precisamente la acción comprometida: **la praxis**.

Este tipo de enfoque investigativo no limitó, ni fue inflexible a la hora de trabajar en el proyecto, puesto que no deriva ni se sustenta en formas particulares de indagación u observación, o con el uso de técnicas específicas de comprobación, reflexión y contrastación de datos.

El trabajo resultó de una coherencia lógica, práctica y estratégica, quedando definidos la búsqueda de los períodos reconstructivos fundamentados en la auto-reflexión (observar y reflexionar) así como de los momentos creativos, constructivos y procedimentales (planear y actuar).

5.1. Análisis de Encuesta Final

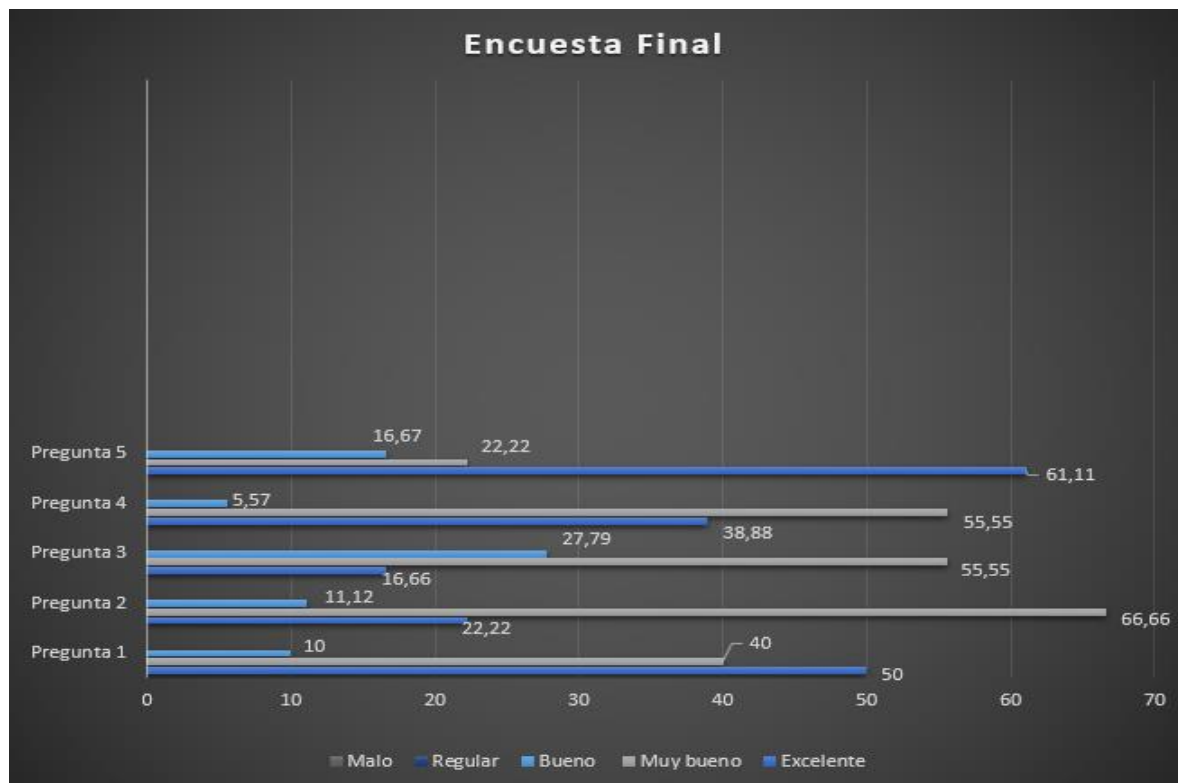


Figura 6. Encuesta de valoración sobre ESI aplicado al Programa Movie Maker.



Una vez finalizada la investigación-acción, los participantes respondieron voluntariamente una encuesta a los fines de obtener la opinión de cada uno de ellos respecto del uso de la herramienta Movie Maker, así como de los contenidos y actividades realizadas. Se recabó información sobre diferentes aspectos importantes a tener en cuenta, los que son relevantes. a resaltar en la figura 6.

Se detallan a continuación los resultados obtenidos en la misma.

En primer lugar, se solicitó a los participantes que evalúen en términos generales la herramienta Movie Maker y se obtuvo como resultado un 61,3% opinó positivamente, ya que seleccionó la opción muy buena. las opciones “regular” y “malo” no fueron seleccionadas por ninguno de los integrantes de la muestra en los ítems que se analizaron.

Por su parte, un 50% opinó que es excelente, 40% sostuvo que es muy buena mientras que un 10% seleccionó buena y justificó su elección dado que, en ocasiones, la herramienta no responde o actualiza. Se revela que la herramienta es apreciada y resulta novedosa para la mayoría de los participantes y tiene un impacto positivo entre ellos.

En cuanto al desarrollo de los contenidos, se pidió a los estudiantes que también lo sometieran a una evaluación. La gran mayoría, 66,66% dijo que el desarrollo es muy bueno, mientras que 22,22% sostuvo que es excelente y un porcentaje similar eligió la opción bueno. Por otra parte, un 11,12% sostuvo que es bueno. Esto representa que la mayoría de los estudiantes se muestra conforme con los saberes que se desarrollaron a lo largo de la experimentación, lo que implica que éstos resultan útiles para la actividad asignada y acordes a las exigencias surgidas durante el mes de trabajo.

En cuanto a la claridad y calidad de las clases, los participantes evaluaron en general como excelente, por lo que un 16,66% eligió esta opción, un 55,55% sostuvo que es muy buena y un 27,79% buena. Esto significa que para todos los estudiantes las explicaciones, exposiciones, estrategias y metodologías resultan claras, concisas y de gran utilidad puesto que manifiestan el aspecto positivo de las mismas.

De manera similar, la pregunta 4 “¿Cómo evalúas la calidad de los materiales que acompañaron y complementaron a las clases (textos, videos, tutoriales, etc.)?” obtuvo resultados positivos dado que los estudiantes, mayoritariamente, eligieron la opción excelente un 38,88%, bueno un 5,57% y muy bueno un 55,55%. Se observa que, en general, los materiales utilizados para complementar las clases resultaron claros y útiles para la comprensión de las consignas y modos de operar con la herramienta Movie Maker. Además,



este aspecto positivo que resaltan los participantes, se centra en la continuidad de consulta de dichos materiales, especialmente, los digitales. Estos materiales están disponibles en todo momento y lugar y ello es lo que los alumnos intentan destacar con esta respuesta.

En cuanto a la claridad de las consignas, se observó que tanto en la opción excelente un 61,11%, y muy buena un 22,22% eligió estas opciones y un 16,67% sostuvo que le resultaron buenas. Esto significa que cada una de las consignas transmite, no sólo directivas acerca de las acciones que cada estudiante debe realizar, sino que significa una guía de todo el proceso de producción de los vídeos. La claridad implica entonces, que no les resultan ambiguas ni confusas sino precisas y comprensibles.

En relación a las actividades, 67% participantes respondieron que les resultaron “medianamente complejas” mientras que un 11% eligieron la opción “nada complejas”, otros 22%, seleccionan “muy complejas”. Se observa que, en general, las actividades realizadas, por momentos, exigen y demandan atención en el proceso de aprendizaje de los alumnos, puesto que se encuentran ante una herramienta antes nunca utilizada y un conjunto de códigos verbales y no verbales amplio que pueden utilizar para elaborar sus vídeos.

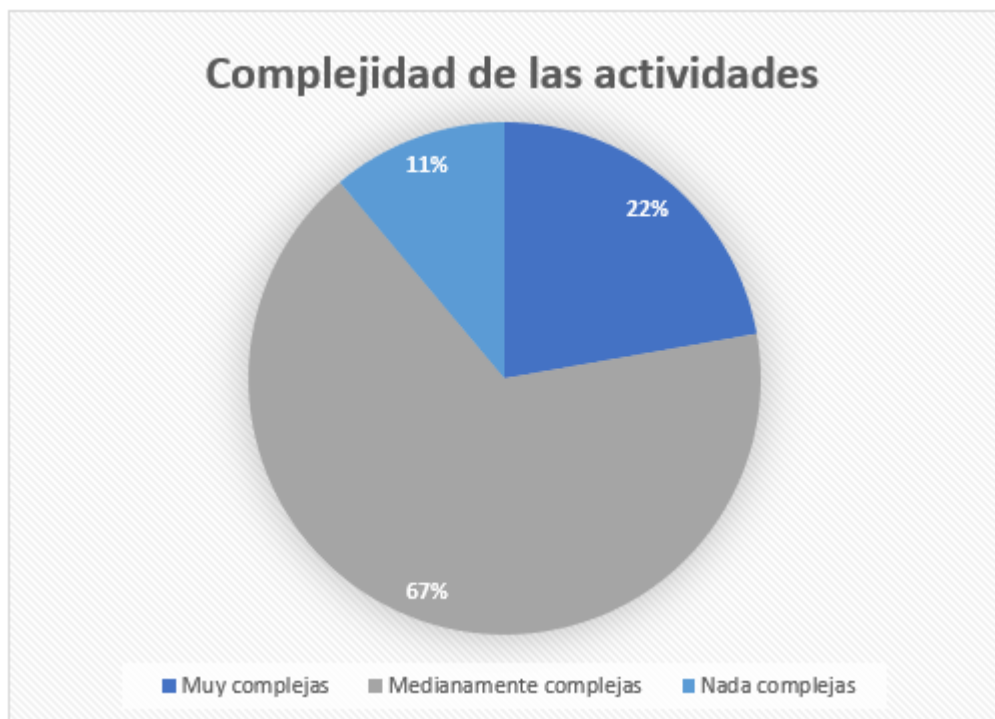


Figura 7. Complejidad de actividades.

En cuanto al tiempo asignado para la realización de vídeos en Movie Maker, un 100% manifestaron que le resultó apropiado el tiempo estipulado para su elaboración, por lo que



un 0%, es decir ningún encuestado sostuvo que no pudo culminar la actividad durante ese lapso de tiempo. Se revela que mayoritariamente consideran suficiente el mes y medio para trabajar sus vídeos y ninguno de ellos, considera acotado. Esto se observa, además, por medio de la entrega de trabajos parciales, dado que, en su gran mayoría, los participantes adelantaron escribiendo y produciendo sus vídeos en sus computadoras personales.

Los alumnos consideraron que grado el que de utilidad les atribuyó a las intervenciones de la profesora fue de un 61% muy útil, 27% consideró útil la intervención y un 6% medianamente útil y un 6% muy poco útil, por lo que denota que han entendido con bastante claridad todas las consignas y los momentos donde se facilitaba la construcción del conocimiento, les ha servido.



Figura 8. Investigación-Acción.

En cuanto al acompañamiento/guía docente y las intervenciones realizadas en el curso, casi la totalidad manifestó estar conforme, es decir un 89% generalmente estuvo acompañado y un 11% se sintió acompañado solo en ocasiones. Se interpreta que consideran relevante la presencia del docente como mediador y guía del proceso de escritura, puesto que la sugerencia e intervención les resulta provechosa en cada paso o acción que realizan.

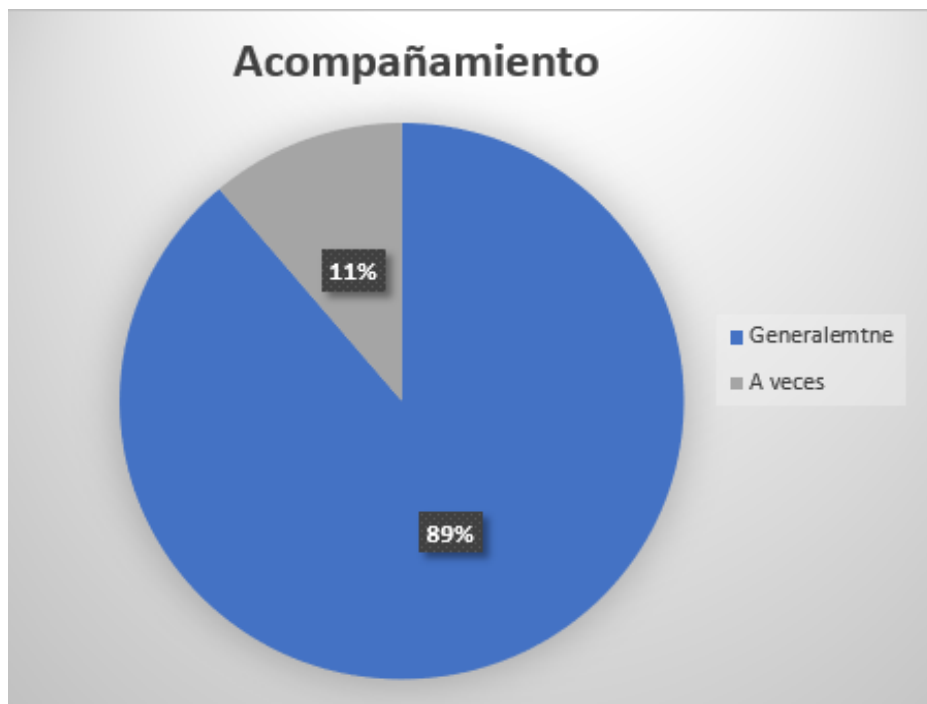


Figura 9. Acompañamiento del investigador.

Se observa que la totalidad, los 18 alumnos, pudieron desempeñar sus tareas con el programa Movie Maker aplicando ESI. Esto le permitió desarrollar la capacidad del trabajo colaborativo y lo que posibilitó agudizar la capacidad de síntesis mientras que, les permitió afianzar la búsqueda y selección de material multimedia, así como de dar a conocer la ESI. Con el aprovechamiento la herramienta de Movie Maker, favoreció el trabajo colaborativo, es decir, también posibilita que se adapten a las características de la misma y desarrollen la ESI.

Se solicitó a los participantes que marquen una de las opciones ¿De qué modo ha permitido mejorar el uso de las TIC?

Entre los cambios que nombraron se pueden detallar, a partir de las coincidencias, las siguientes respuestas: 12 alumnos eligieron la opción “diseño y organización de vídeos para transmitir experiencias de aprendizaje”. Y 6 alumnos optaron por el “conocimiento del programa Movie Maker y sus características”, demostrando que es una herramienta desconocida. En general, estas descripciones demuestran que para los participantes la utilización de la herramienta, no sólo facilita el proceso de escritura y síntesis de las acciones narrativas, sino que favorece el trabajo colaborativo entre pares, así como la apertura del diálogo entre ellos con su profesora. La libertad que muchos consideran relevante en cada



clase está dada por las características y funcionalidades que ofrece Movie Maker, herramienta versátil que posibilita desarrollar la creatividad en cada uno de ellos.

Por último, se solicitó a los participantes que justifiquen el motivo de su elección por lo que reconocieron han mejorado el uso de las TIC, aprendieron el programa Movie Maker para la realización de vídeos para transmitir educación ESI.

5.1.2. Análisis de trabajos parciales en Movie Maker

Al tomar el trabajo investigativo el matiz u orientación como investigación- acción-participativa la condición, inferencia y consigna fundamental propuesta fue interpretar y transformar la realidad, con miras a favorecer la formación de sujetos más reflexivos, sensatos y críticos, diestros de su contexto, opciones, dificultades, circunstancias y entornos en los cuales les toca vivir. Explorar en su potencial creador, compositor y de autorrealización íntima y particular. Todo el conjunto es responsable de las operaciones, gestiones e innovaciones que se generen en el proceso de búsqueda de información. Una retroalimentación dialógica permanente dentro del grupo, donde todos los miembros están a un mismo nivel, no hay escalafones ni expertos.

La búsqueda se enfocó también en los saberes previos con los que contaban los estudiantes con referencia a la Educación Sexual Integral, como ya se aclaró, al ser este un tema bastante tabú y que provoca incomodidades al abordarlo, se pretendió desde un primer momento que el alumno visualice la temática como algo natural, que forma parte de la vida, de los cambios producidos por la edad y la relación con su medio, como la manera de relacionarse con el contexto, cuya representación nos permita entender que forma parte de los seres humanos, de la creación y existencia de las personas. Otro apartado especial era la comprensión de la existencia de los valores, el cuidado del cuerpo, con sus diferentes ventajas del manejo de información, beneficios, como así también conocer las formas de prevención enfermedades transmisión sexual y la concientización de las responsabilidades en las diferentes características y aspectos de la vida.

Todo este tipo de labor previa, efectuada junto a la pareja pedagógica, se realizó a manera de relacionar fehacientemente la ESI, con saberes frecuentes y habituales que el alumno posee sin ninguna duda, solo hay que traerles a colación con diferentes ejemplos y vivencias para que de esta forma vean reflejados en lo cotidiano el contenido, lo internalicen,



se apropien del nuevo conocimiento y esencialmente puedan aplicarlo de una manera útil difundiendo a sus grupos de pares, familiares, entorno social y laboral etcétera.

Sondeando en la Web se localizó variadas ofertas de similares características, pero no hubo programas que poseían, a nuestro parecer, mayores ventajas que Movie Maker, algunos de los encontrados durante la búsqueda son: Wondershare Filamadora, Movavi Video Editor 12, Sony Vegas Pro 11 full en español, todos estos se pueden utilizar normalmente sin conectividad y son muy fáciles de ser manejados, como de instalar. Durante el transcurso de la clasificación y elección del Programa inaugural e incipiente finalidad y objetivo fue escoger el material que, en el diseño sea visualmente atrayente y llamativo para los estudiantes, cómodo y fácil de usar, que trae incluidas las netbooks del programa “conectar-igualdad” y factible de instalar en la máquinas, como portable para cualquier dispositivo (smartphone, notebooks, Tablet), sin la necesidad del uso de Internet, y por sobre todo que nos permita acceder y reconocer la eficiencia, calificando, examinando las deducciones y resultados en reciprocidad y correlación con el material que los alumnos ya trabajaban en el salón de clases. Basándonos en este exhaustivo análisis, fue que dio como consecuencia la preferencia por este Programa “Movie Maker”, el cual tiene varias versiones que hacen que sea compatible con distintos Windows para edición de realización vídeos, explicando acerca de los diferentes tipos de encuadres y puntos de vistas de la ESI.

Un pequeño inconveniente que surgió al instalar el programa de forma portable, ya que en la escuela no hay conectividad, en los ordenadores fue la presencia en abundancia de diferentes y variados virus informáticos, los cuales no solo ralentizaban las máquinas, sino que contaminaban y se transmitían también al soporte utilizado para la descarga del programa (pendrive). Cabe la aclaración que las máquinas fueron entregadas a los alumnos en su primer año de cursado, siendo una verdadera utopía y progreso la adquisición de las mismas en la Institución, se debe tener en cuenta que el poder adquisitivo y sociocultural en el que están sumidos es muy favorable.

Debido a este inconveniente se procedió a hacer uso del servidor escolar recurriendo a la intranet vigente en la institución. Se desbloquearon y se actualizaron los antivirus de las mismas, de igual manera contaban con los diferentes trabajos prácticos que debían efectuar y ejecutar, junto a material y soporte de carácter teórico, videos explicativos, como así también curiosidades y particularidades de la ESI.

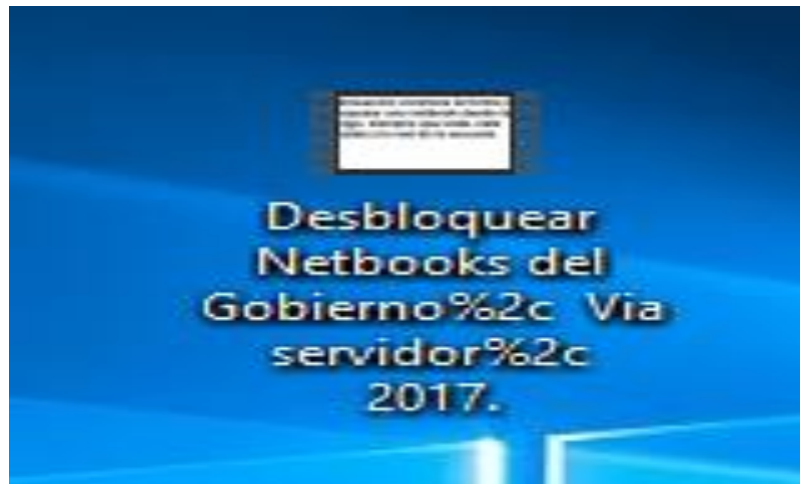


Imagen 1. Vídeo de desbloqueo para netbooks.

Se recurrieron a diferentes metodologías, para hacer uso del servidor de la Institución, se consultó en el Ministerio a un Facilitador del Plan Integral de Educación Digital Profesor Sandro Gastón Rodríguez, quien nos indicó como desbloquear y nos guiamos con un vídeo que nos facilitó, para hacer el trabajo, el que muestra la Imagen N ° 1, 2, 3, 4, siendo rigurosos en los distintos pasos, los que se detallan alguno de ellos, en las capturas de pantallas, para lograr el resultado que se necesitaba.

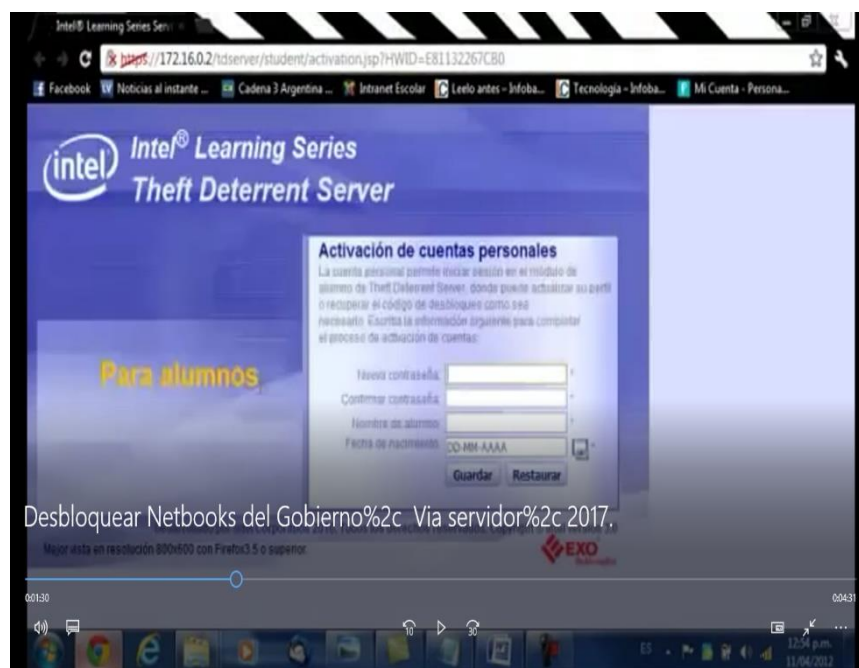


Imagen 2. Captura de imagen de activación de cuenta.

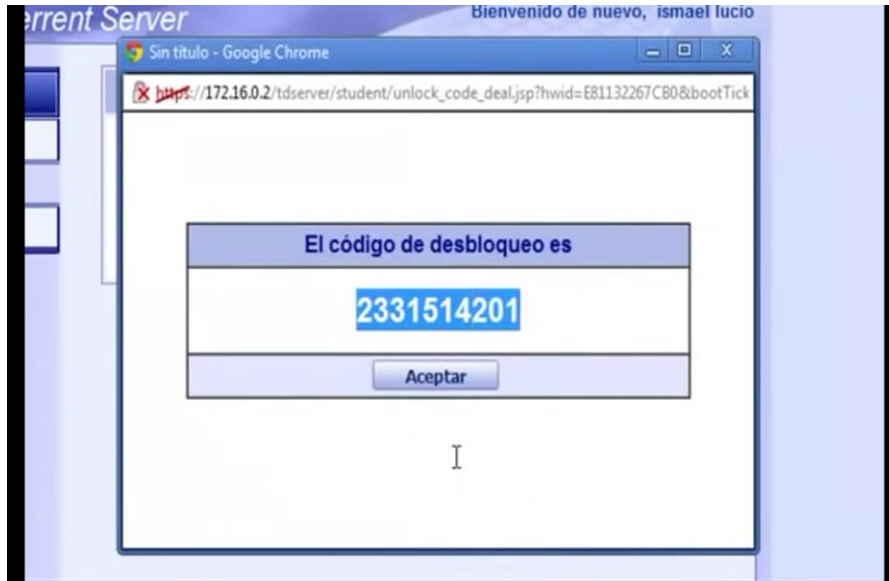


Imagen 3. Captura de certificado de arranque.

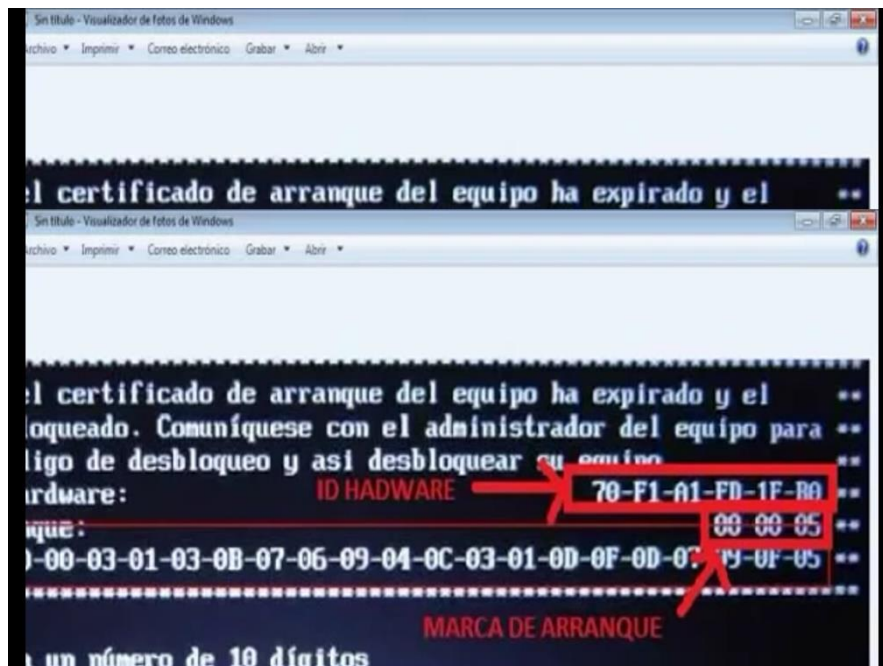


Imagen 4. Captura del código de desbloqueo.

Esta metodología permitió poder colocar e instalar a disposición de los alumnos todo el material de trabajo, con la seguridad de no seguir pergeñando e instalando virus de diferentes índoles en las notebooks.



Fue notorio e indudable, al comenzar a utilizar el programa Movie Maker en cualquiera de los hardware disponibles: Windows, Linux o Wayra, mediante tutoriales y acompañamiento, el creciente interés percibido en los alumnos ya que la interactividad del mismo es muy rica e atrayente, el profesor que nos escoltaba proyectaba el programa en la pared con el cañón y se iban realizando las distintas experiencias de sus vídeos de manera individual (algunos), otros colaborativamente, de un modo básico para así después ir complejizando, completando e incluyendo con otros saberes sistémicos más integrales y profundos.



Imagen 5. Trabajo en Movie Maker de ESI - N° 1.



Imagen 6. Trabajo en Movie Maker de ESI - N° 2.



Imagen 7. Trabajo en Movie Maker de ESI - N° 3.

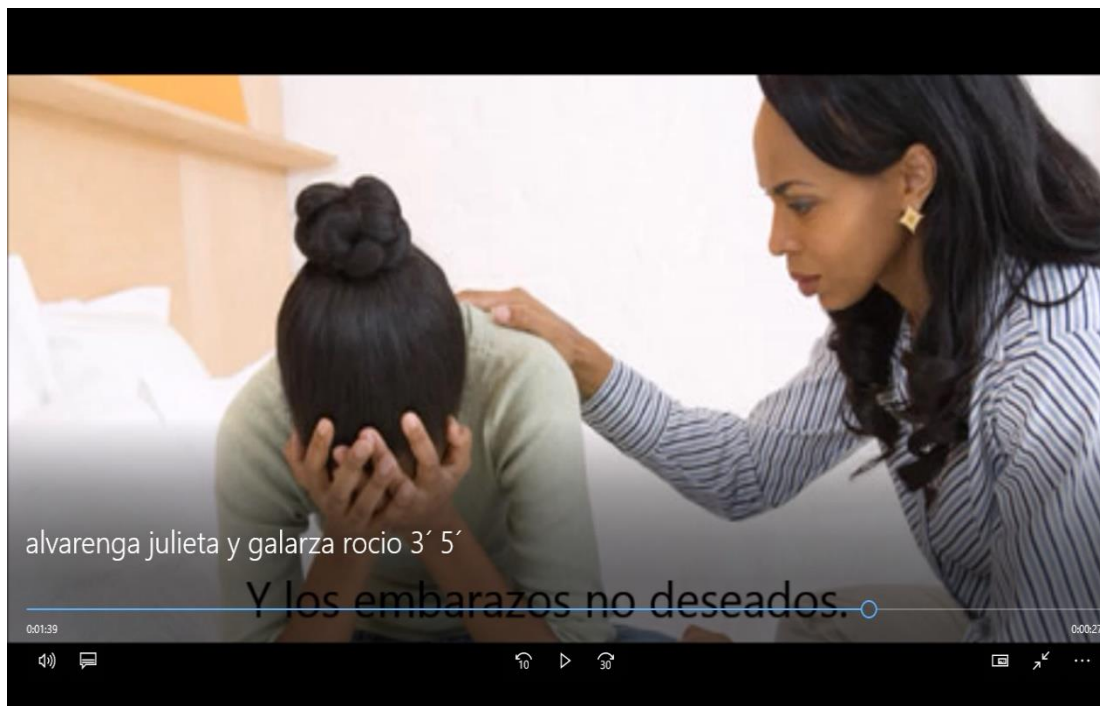


Imagen 8. Trabajo en Movie Maker de ESI- N° 4.

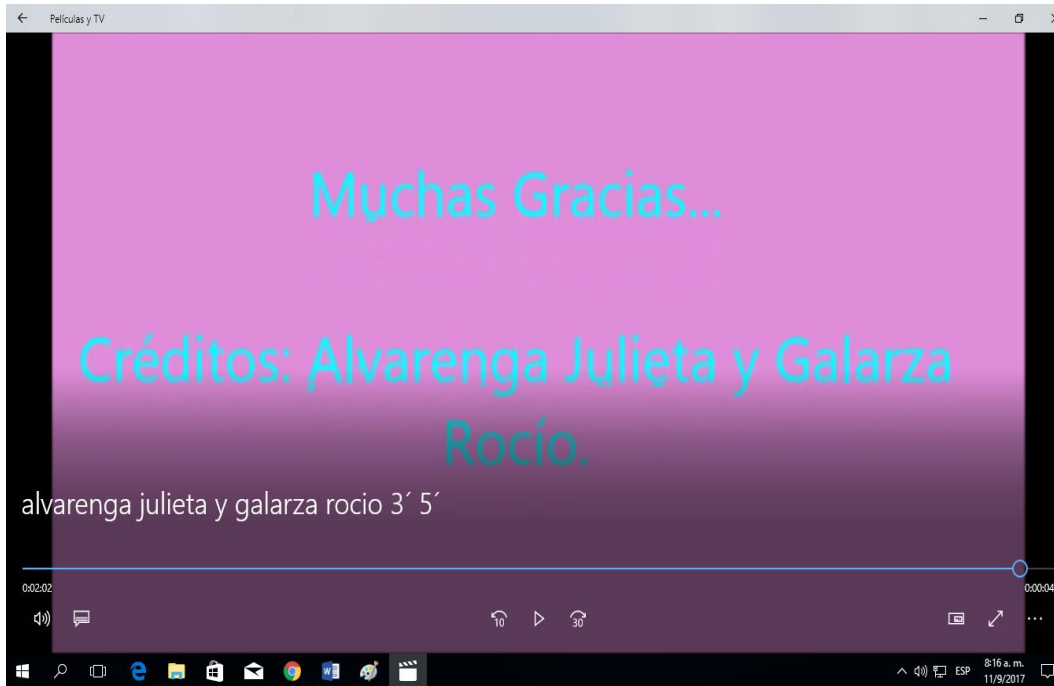


Imagen 9. Trabajo en Movie Maker de ESI – N° 5.



Imagen 10. Trabajo en Movie Maker de ESI - N° 6.



Imagen 11. Trabajo en Movie Maker de ESI – N° 7.

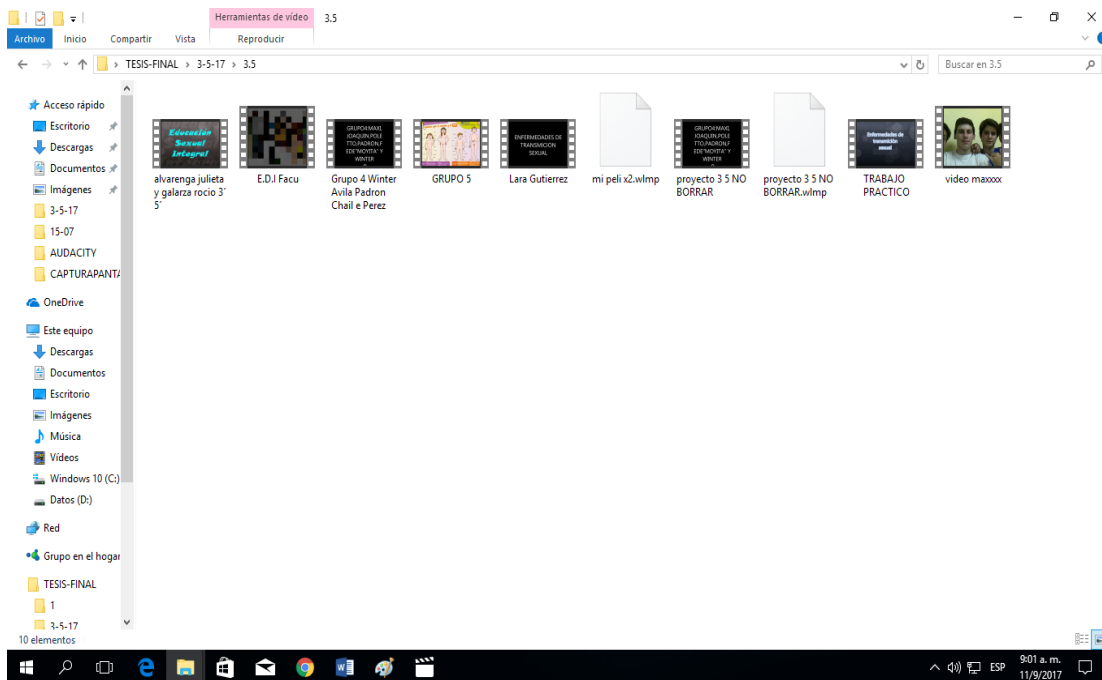


Imagen 12. Trabajos en Movie Maker de ESI incluye Proyectos y Vídeos – N° 8.

En la Imagen N° 5 se puede visualizar como han colocado el título del vídeo, en la N° 6 otro grupo trabajaron las ETS, la figura 7 expresa las diversas elecciones hacia el camino del cuidado y la prevención, otro grupo de trabajo eligió la temática de abordar sobre el embarazo adolescente, como lo muestra la Imagen 8 y la 9, identifica como otro equipo de trabajo expresan los créditos o autoría, es decir las alumnas que intervinieron en su



producción, puestos al final del vídeo, en la captura de pantalla N° 10 un grupo de alumnos se sacaron fotografías y colocaron como parte del vídeo para evidenciar parte de su crecimiento madurativo, la 11, revela el desarrollo cronológico de ambos sexos (mujeres y varones) y los cambios hormonales.

En las observaciones realizada por el colega que se desempeñaba como pareja pedagógica, se puso a relieve de la misma manera, la necesidad insoslayable de implementar el uso de las notebooks en el aula, ya que desde su cesión y distribución fueron muy escuetas, concisas y totalmente esporádicas su utilización. Siendo esto también en algunas materias puntuales, según lo marcó en la grilla guía en su expresiones escritas del colega, motivo de una fuerte petición y demanda desde la cúpula directiva para implementar su uso y hacer del recurso tecnológico una verdadera herramienta para el dictado y desarrollo e impulso de las clases y los temas en las distintas áreas, promulgándose su uso de una manera positiva, práctica y realmente transversal a todos los espacios incluyéndose también Educación para la Salud y Biología.

Esta petición por parte de la dirección de la institución se forjó y originó en las primeras jornadas institucionales del segundo semestre, donde generalmente se vuelven a bajar las directrices, pautas y normas que se buscan implementar a lo largo de lo que lo que resta del año escolar como objetivos y proyectos de trabajo institucional, reforzando lo que estaba instituido. Es aquí donde los docentes denotan sus verdaderas decisiones, capacidades, ánimos, propósitos y finalidades. En muchos casos hallamos la misma reacción de rechazo, por parte de los docente a efectuar cambios e innovar en la utilización del medio informático, justamente por ser inmigrantes digitales, lo cual conlleva a la modificación de su programa o planificación de las clases, realizada quien sabe desde cuando e implementada año tras año, sea el grupo cual fuere, con características totalmente disimiles y absolutamente heterogéneos como buen grupo humano que se precie. Esta renuencia se puede otorgar a que el docente debería de ir modificando y renovando su forma de dar los distintos contenidos, conocimientos y saberes de acuerdo a la característica particular del conjunto de alumnos con los cuales debe trabajar en cada oportunidad, siendo la etapa de evaluación diagnóstica anual la herramienta por la cual puede llegar a determinar el nivel presente y la orientación a tomar en cada caso, siendo que los grupos se renuevan, las exigencias a nivel Ministerial del Estado Educativo, el cual cambian y las necesidades de los alumnos en cuanto a renovar las prácticas pedagógicas, también.



Teniendo presente los resultados tabulados, resaltando que los alumnos no presentan ningún problema con el uso de las tecnologías, no hay resistencia, ni negación, porque es natural para el alumnado su utilización, no el plano educativo, pero en otros ámbitos está totalmente naturalizado, el único lugar donde no está alineada a las necesidades tecnológicas es la escuela. Esto exige la puesta en marcha de proyectos para trabajar la inclusión digital en el aula.

Es necesario contar con aulas preparadas con cañones, parlantes, dispuestos en cada salón, en un lugar fijo para simplificar la utilización y poder optimizar el trabajo, ya que ese fue uno de los problemas que se planteó con el uso del cañón, que no funcionan todos los enchufes, saltaba la térmica de la Escuela, no funcionaban algunos cables del mismo y varios inconvenientes más, al no contar con un lugar estable el deterioro es mayor, lo mismo sucede con los parlantes, por lo que se optó llevar todo el equipo de trabajo completo: (un cañón, parlante personal, zapatillas, alargue, algunas netbooks y notebooks de otras Instituciones), que facilitaron el desarrollo de esta investigación y así se iban subsanando los inconvenientes.

Fue recibida con aprobación y anuencia la intención de implementar el uso de las notebooks y el servidor escolar para la cátedra de Computación, llamado Contenidos Mínimos en horario del contraturno de la mañana, en la institución con importantes vías y proyectos como acceso de realización también y de manera transversal a otros espacios y ciencias biológicas.

El trabajo de capacitación con los alumnos fue paulatino, al comenzar se realizó una introducción con respecto a la historia, desde la creación de los individuos, progresos y cambios del cuerpo, cuidados de la salud, prevención, mejoras perspectivas de vida, utilización de los valores éticos, aspectos biológicos, psicológicos, sociológicos, bioéticos, familiares y su relación con el medio. Se proyectaron dos videos obtenidos del canal Encuentro: Capítulo 1 “Queremos saber cambios que se sienten” y Capítulo 10 “Queremos saber varones y mujeres” de la página www.conectarigualdad.gob.ar, en los mismos se explicaban sobre los cambios hormonales mediante el crecimiento, los cambios de conductas, cambio de voz, como el aumento de peso y tamaño corporal, desarrollo de las zonas genitales, aparición de pelos en diferentes partes del cuerpo, como incide los cambios biológicos con las diferentes relaciones (el medio y las demás personas). Una vez terminada esta etapa preliminar, procedimos al trayecto puramente práctico proyectando el programa



Movie Maker en la pared y mostrando al alumnado la forma de bajar el programa de manera portable siendo que la escuela no posee internet, su utilización, incorporando fotos, imágenes, vídeos, músicas con sus pistas, títulos, colores de fondos, fuentes, tamaños de las mismas, subtítulos, transiciones, efectos, créditos, duración de la película, como guardar proyecto, y que aspectos técnicos tener en cuenta para guardar el vídeo en MP4 o en un sistema compatible con su ordenador.

Mientras un profesor enlazaba los distintos componentes en la pantalla, el otro docente, procedía a explicar el sentido de ensamblar todos los sistemas de multimedia y la forma de comportamiento de los distintos dispositivos, smartphone, tablet, netbooks, notebooks, CPU.

Luego se procedió a recorrer el salón verificando el accionar y los procedimientos realizados por los alumnos, corrigiendo y salvando errores, asesorando, interviniendo. La interacción del programa posibilita, al tratarse de un emulador, que cuando se ensambla algo incorrectamente o se incurre en algún error de otro tipo, se puede corregir siempre que se haya guardado como Proyecto, por lo cual debemos revisar constantemente como va progresando la película para visualizar los componentes buscando el error y corrigiéndolos, se trata de ensayo y error. De esta manera, a modo de prueba y error, es que va posibilitando al estudiante asimilar y apropiarse de los saberes propuestos con la tranquilidad de reformular lo que se quiere expresar, como también arrastrar una placa de lugar a otro, intercambiando lugares, hasta que queden conforme en el producto y sobre todo claro para transmitir a sus compañeros.

El software permitió además tomar fotografías en las distintas perspectivas, por lo que se trabajaron también ángulos y cálculos de planos, ensamblando por lo tanto contenidos de Matemática y Plástica, constituyéndose las primeras articulaciones entre espacios y saberes. Posteriormente, con la realización de las actividades de lectura y producción escrita de Tutoriales, también se vincularon con las habilidades de las especialidades de lengua y comunicación.

A posteriori, surgió el interés por incluir en el proyecto al espacio de Educación para la Salud, con todo el bagaje de conocimiento existente, desde su descubrimiento de los cambios en el ser humano, su historia, la evolución intrínseca junto al hombre, llegando a un mayor adelanto y desarrollo científico - tecnológico. Se destaca una vez más que todo este



cúmulo de conocimientos sobre la Educación Sexual Integral será observado y transmitido siempre desde un contexto histórico y antropológico de la misma.

Otro espacio con el cual se puede interactuar en el área de Biología, ya que los Sistemas del cuerpo humano son abordados en esta materia, como uno de los fundamentales para esta temática, el sistema endócrino o también llamado sistema de glándulas de secreción interna.

Con el correr de los días, luego de la implementación del programa, se fueron develando y encaminando hacia otras perspectivas, enriqueciéndose con nuevas posibilidades las prácticas, llegando incluso a realizar, bajo monitoreo y supervisión constante, una propuesta de colocar en los vídeos todo lo que concierne a la vida saludable, desde alimentación, realizar gimnasia, lo perjudicial que es fumar para el ser humano y para el feto en las personas embarazadas y todo lo que tenga que ver con la prevención de la salud para tener un cuerpo saludable. Estos temas siempre relacionándolos con los valores y la dignidad humana.

Para llevar una vida sana se hizo énfasis en los cuidados y prevenciones de todo tipo en el cuerpo humano: la presión arterial, cuidado del peso para evitar la obesidad.

Una vez que los estudiantes son capaces de comprender que el cuerpo es una máquina perfecta, que todo está relacionado entre sí con un gran sistema, se logró la concientización del cuidado del cuerpo y la vida sana.

A partir de esta concientización se buscó que manejen herramientas específicas para una experiencia práctica efectiva, la cual sirvió como corolario y conclusión de la destreza aprendida con los ordenadores y demostrando que la inferencia de la pericia (acción) es la que nos permite adecuarnos y apropiarnos del conocimiento que nos rodea.

Existieron múltiples ocasiones, a lo largo de la investigación-acción, en la que los mismos alumnos luego de comprender, realizar las actividades y trabajos prácticos que les brindamos, hayan planteado la creación de nuevos temas relacionados a incluir o consultas respecto a la anatomía y fisiología humana, diseños diversos de cómo sería un vídeo y como lo armarían, cuestiones específicas que ellos necesitan expresar a sus compañeros de sus propias vivencias, proponiendo por ejemplo agregar diferentes canciones donde expresen sentimientos de distinta índole, como mensajes directos y subliminales en cuanto a la importancia de la temática, lo que se logró importantes e interesantes trabajos. (Véase Imagen 12).



Con el correr de los días y aprovechando al máximo los encuentros con los alumnos se presentó otra demanda que generaron la instalación licitada, formulada y de relevante importancia para ellos, la misma fue las versiones de pruebas, la última versión estable y las licencias (Freeware o software gratis), las que también tiene que ver con las características de edición, la compatibilidad según el Windows, el diseño y desarrollo para compartir a páginas como YouTube o Google (cuestión que se les asesoró para realizarlo en sus hogares, siendo que necesitan conectividad para tal actividad).

Al principio un par de grupos tuvieron varios inconvenientes de que se les borró todo su trabajo, lo cual se les asistió y lo recuperamos, algunas cuestiones las resolvían totalmente de manera autónoma, otras, se les enseñó como solucionar, cuando se les complicaba de colocar varias músicas, o en que formato guardar. Pero en cada clase construían y reconstruían sus conocimientos sobre el ensayo-error y logrando el objetivo, por último.

Lo que más explicaron que se ve que les llamó su atención es la Prevención de enfermedades Infecto-contagiosas y métodos anticonceptivos, también el ciclo menstrual a ambos sexos, todos los participantes remarcaron estos temas como importantes.

En un comienzo tenían muchísima vergüenza de trabajar el tema, después de varias clases lo trabajaron con naturalidad.

En los 18 casos son adecuados puesto que si utilizan colores claros contrastados con un texto cuya fuente es de color oscuro y viceversa. Sólo se observan un caso donde el contraste es de color rosa y letras blancas, en las diapositivas que contienen textos medianamente legibles. El alumno que trabajó solo utilizó fondos negros, lo cual se le sugirió que cambie, pero volvía a colocar ese color.

En cuestiones escritas, fueron buenas las producciones, solo les faltaba a algunos trabajos puntuación y acentuación, se revela que estos cuatro participantes no tuvieron tiempo de revisar lo producido y hacer las modificaciones necesarias. Además, dichas diapositivas abundan en texto y casi no emplean imágenes.

Por otra parte, en las clases previas a la implementación de Movie Maker en el aula, los participantes vieron Tutoriales que se les proyectó en la pared y se les iba explicando, luego se les dio que lean tutoriales cortos y que exploren sus computadoras, siendo que al estar bloqueadas hace un año, no conocían los programas que contenían, luego de todo ese análisis, comenzaron sus trabajos con todas las indicaciones pertinentes.



Una vez que empezaron sus trabajos estaban muy entusiasmado el 90%, compenetrados en sus trabajos, un grupo trajo su parlante con Bluetooth y escuchaban música mientras se organizaban y hacían su trabajo, lo que había que repetirles que bajen el volumen de la misma, en forma constante.

En estos casos, se observa que los participantes, que las maquinas se actualizaban y tardaban mucho tiempo porque al estar sin uso tanto tiempo era normal y se ponía ansiosos. A otros que se les prestó las máquinas porque ya no poseen más o no encontraron, manifestaron que, si no se les perdería el trabajo, cuestión que se resguardaron los proyectos en pendrive.

El último aspecto observado en los Movie Maker, está vinculado con el empleo de los usos de las herramientas que propone el programa, la cual fueron utilizadas en su totalidad, aplicando cada trabajo una parte específica de ESI.

La reflexión sobre lo que escriben se presenta de manera bastante adecuada, a lo que se percibe con la vista y el oído, como ser entendible, la tarea de revisión la hicieron la anteúltima clase, dándole los toques finales. Se notó una toma de conciencia sobre la temática abordada de ESI, por la edad que atraviesan y una amplitud y muy buena predisposición y necesidad de uso de las TIC en las horas de clases. De la misma manera, el trabajo colaborativo, estuvo presente en el 99% de todos los casos.

Hubo participación real de la acción, porque como se ha mencionado anteriormente el mensaje es transmitido por personas expertas en ESI y especialista en TIC, que transmiten sus conocimientos al participar de esta iniciativa. Por otro lado, se quiere que los escolares se involucren y que participen de forma activa en el proyecto comentando lo que han aprendido en el aula y participando de las actividades que se realicen. Se intenta dar soluciones a los problemas que hay de desinformación sobre ESI a través de las TIC e intentando que esa visibilidad haga que los jóvenes se conciencien y cambien de actitud. Por tanto, es un proyecto socialmente responsable y eficiente, porque se quiere que a través de los consejos e información transmitida por los expertos se intente que la población escolar consiga aprender que es una vida saludable, difundiéndola mediante las TIC. La realización del proyecto se ha intentado ser lo más sencillo posible y directo para que llegue el mensaje al máximo número de receptores.



Capítulo VI

6. Conclusiones y hallazgos finales:

Desde esta investigación lo que se ha pretendido es exponer algunas nuevas problemáticas a las que debe enfrentarse la educación en la sociedad de la información y las nuevas tecnologías de la comunicación, por lo tanto, es sabido que el ámbito educativo no puede mantenerse al margen de los cambios y las transformaciones culturales, políticas y económicas que traen aparejadas las TIC. La escuela no puede aislarse y seguir funcionando como si nada pasase en el exterior, en su entorno más próximo y circundante. Asimismo, no hay que hacer “omisión” a lo que conllevan estos cambios, dado que las TIC ya han irrumpido en nuestras vidas y han penetrado los muros de las instituciones escolares. Dentro de este marco, los alumnos y docentes deben aprender a trabajar con las TIC, con los nuevos desafíos y problemáticas que las mismas conllevan. Los profesores deben reconocer que los estudiantes han cambiado y ya no son los sujetos para los cuales el sistema educativo los formó o en el siglo pasado fue diseñado, los estudiantes tienen intereses que responden a una nueva era en la que todas las actividades están mediadas por las TIC. Con respecto a esto, uno de los resultados que ha arrojado esta investigación mediante el análisis de la encuesta es que todos los estudiantes no han reconocido la importancia que tienen las TIC en la sociedad actual, ya que no son reconocidas en el aprendizaje.

En tal sentido, la experiencia de ESI aplicadas al programa Movie Maker posibilitó incorporar una nueva estrategia de trabajo para el docente y para el alumno en las clases de Computación. El trabajo con los otros promovió un proceso de enseñanza-aprendizaje, donde el protagonismo se desplazó hacia los alumnos como constructores de sus propios conocimientos y por medio de una guía, orientación por parte de los docentes los estudiantes fueron capaces de avanzar en el desarrollo de sus capacidades.

La investigación, además, demostró que los estudiantes sienten mayor entusiasmo al momento de realizar tareas de temas transversales y curriculares, cuando se da lugar al uso de dispositivos y recursos tecnológicos en el aula. Asimismo, dadas las características y funcionalidades de Movie Maker, se mostraron más participativos, puesto que pudieron interactuar con los pares, tomar posturas y decisiones propias ante diversas situaciones que se les fueron presentando durante el proceso de producción de sus vídeos, como ser sugerirse



ideas e intercambiar opiniones entre ellos. El uso de sus propias computadoras, posibilitó que se sintieran seguros en una pantalla, donde están acostumbrados a leer y escribir a menudo. Además, quedó demostrado que el trabajo en el aula con las TIC resulta provechoso siempre y cuando el docente lo incentive y lo utilice como medio para acercarse a la realidad de la que ya forman parte nuestros estudiantes. Esta propuesta implicó que, el docente, tome una ubicación distinta dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje, no para ser reemplazada por algún nuevo dispositivo o recurso tecnológico, sino para dar lugar a la voz y opinión de los adolescentes.

El desarrollo de un pensamiento crítico, autónomo y reflexivo, no sólo tuvo lugar al momento de decidir el estilo o modo para el proceso de armado de videos o cortometrajes, sino también en cada momento de interacción entre los pares. Aunque esto resulte todo un desafío, implique paciencia, tiempo y constancia, esta propuesta pedagógica invita a repensar el lugar que se ocupa y que desean ocupar los docentes en el aula, en cada situación de enseñanza-aprendizaje. La realidad de la era digital de la que los docentes también forman parte, exige reflexionar sobre las prácticas y repensar las clases teniendo en cuenta las características de los alumnos. Resulta necesario mostrar a otros docentes que las TIC en el aula, no vienen a reemplazar su lugar, sino que se debe sacar provecho de éstas, tenerlas como aliadas en el proceso de enseñanza aprendizaje. Por ello, resulta de vital importancia dar continuidad a este tipo de trabajo en la escuela, donde las TIC promuevan la colaboración, el protagonismo de los alumnos en la construcción de sus conocimientos, la guía constante y fundamental del docente, así como el desarrollo de la autonomía, creatividad y reflexión crítica en el aula.

Asimismo, fue posible notar que los alumnos acuden a diferentes recursos tecnológicos fuera del salón de clases, por lo tanto y por analogía las TIC pueden ser aplicadas en el salón de clases. Asimismo, se ha podido identificar la contradicción que hay entre los alumnos porque, en la encuesta inicial expresaron que no son importante las TIC, sin embargo, en la investigación acción en la práctica concreta, pudieron utilizarlas sin inconvenientes aplicadas a contenidos transversales como son la ESI. Sería conveniente analizar la pronta incorporación de cambios educativos que sean adaptables a las necesidades actuales de los estudiantes.



Reforzando las ideas de la presente conclusión, se destaca que los adolescentes implementando las TIC pueden promover una vida saludable, a través de material educativo y con la guía del docente.

En este contexto, queda demostrado que la aplicación de TIC en el aula trae aparejado nuevos interrogantes que ponen en relieve nuevas problemáticas, como son la necesidad de contar con cierta infraestructura en las instituciones escolares, la capacitación de docente y alumnos de cómo utilizar los paquetes informáticos en el aula, es decir, cómo emplearlos didácticamente. En cuanto a este último punto, los docentes manifiestan la necesidad de una capacitación docente que vaya más allá de la enseñanza de programas informáticos, es decir, que es necesaria una capacitación en la que se pueda analizar la reconfiguración del rol docente y del alumno, en otras palabras, es necesario que los educadores de la sociedad de la información dejen de ser meros transmisores de información o contenidos, para pasar a ser guías en la construcción de conocimientos que realizan sus alumnos. En consecuencia, es necesario un cambio en el modelo de enseñanza tradicional para que en la escuela se puedan aprovechar las potencialidades y beneficios que las TIC pueden ofrecer. Asimismo, se comprende que el cambio se da como proceso, dar el paso de la clase expositiva a una donde el trabajo sea llevado a cabo con TIC es gradual y se concreta con el tiempo.

Lo que no hay que olvidar es que, como en todo proceso educativo, hay que entender cuál es el valor agregado que la escuela puede dar a esta relación, o sea, qué es lo que los alumnos y el ámbito educativo pueden aportar a quienes dominan los recursos informáticos. Por consiguiente, los docentes no se tienen que centrar en enseñar el manejo de estos recursos, sino que deben servir de guías indagando la manera en que se pueda utilizarlos de forma inteligente. En definitiva, hay que reflexionar sobre las posibilidades pedagógicas que se abren con la aplicación de las TIC en el aula. Para que esto último pueda darse es necesario que los docentes puedan aprender a aplicar de un modo más innovador las TIC. Es en este punto que resulta crucial que la capacitación de los docentes y alumnos en TIC no se centre solamente en el manejo técnico de programas y equipamiento, sino que también se contemple la aplicación didáctica y una reflexión crítica del rol que las tecnologías juegan en la sociedad, como la permanencia y persistencia de estas como herramienta didáctica-pedagógica.

Planteadas estas consideraciones se afirma que a lo largo de la investigación se visualiza la necesidad de empezar desde el jardín de infantes, siguiendo en la primaria,



secundaria y todos los niveles subsiguientes de la formación académica, con una verdadera utilización de las TIC, cómo de igual manera con la implementación de la ESI en todos los niveles y modalidades, lo cual hace de la educación una práctica social de calidad. Tener presente que la investigación formativa sea incluida dentro de la currícula de los alumnos, abordando problemáticas actuales donde se sientan involucrados y sean participantes activos, planteando una permanente práctica reflexiva que permita la investigación y la experimentación, complementado con el saber de las ciencias, dentro del aprendizaje, desarrollando así competencias de manera transversal, adicionando vastas posibilidades de contenidos metodológicos y teóricos. Asumiendo las circunstancias desde diferentes ángulos permitiéndonos desde estas distintas perspectivas exponer, puntualizar, vislumbrar, desentrañar e inclusive transformar la realidad social y educativa en la cual estamos inmersos y con la que debemos interactuar.

Por último, no se debe olvidar que la propuesta llevada a cabo en esta investigación, representa una nueva forma de enseñar y aprender. Movie Maker puede ser usado, tanto por los docentes como por los alumnos. Es una herramienta sencilla, portable, gratuita y no sólo puede ser pensada como una simple aplicación de presentaciones visuales que organiza ideas, sino que brinda la posibilidad de poner de manifiesto los esquemas de pensamientos vinculados con cualquier disciplina. En este caso sirvió como herramienta para la reflexión sobre ESI.



Capítulo VII

7. Recomendaciones

En el plano educativo cada vez se están implementando en mayor medida, políticas sobre el uso de las TIC, en la forma de enseñanza como un modo de crear nuevas habilidades, conocimientos aplicados a las nuevas tecnologías y nuevos enfoques para desempeñar la creatividad de los jóvenes.

Dentro de este marco, de aprender a trabajar con las TIC y con los nuevos desafíos, abordando problemáticas actuales desde todas las áreas disciplinares, se propone al establecimiento escolar llevar a cabo un plan de acción para que las herramientas efectivamente sean utilizadas, y esta proposición no quede solo enunciada como una política más. Esto le daría más prestigio del que ya posee, le permitiría ensamblar las prácticas pedagógicas con las necesidades de los estudiantes del Siglo XXI.

En consecuencia, se deberá capacitar a docentes, auxiliares docentes y estudiantes, al mismo equipo Directivo, como al personal de secretaría, para que exista una reformulación de las Prácticas Pedagógicas. La capacitación debe comprender el manejo técnico de programas informáticos (Word, Excel, PowerPoint, Paint, AutoCAD, CorelDRAW, Photoshop, entre otros), que, si bien son importantes, también es necesario saber cómo utilizar estos paquetes informáticos en el aula, es decir, cómo emplearlos didácticamente y todas las herramientas que contienen los netbooks.

Es necesario que en este accionar haya un verdadero compromiso del Estado Nacional, de donde proviene el Programa Conectar Igualdad, con asistencia de técnicos, capacitadores, mantenimiento y otros recursos para los arreglos como algo tan básico que es la conexión a internet, etcétera.

Se considera que las TIC son una fuente de motivación para el alumno, pero al estar bloqueadas los netbooks o descompuestas o alguna otra cuestión que dificulta su uso es necesario articular mecanismos para lograr una buena política de Estado que regule y controle su acceso y uso.

Se propone realizar reflexiones que confluyan en una planificación escolar colectiva, que tenga como eje la inclusión de las TIC en todas las áreas curriculares y elevar al Estándar Provincial y luego al Nacional, para mejorar las políticas de inclusión abarcando la heterogeneidad, donde cambiaría la gestión política escolar.



Por tanto, para generar un cambio es importante la creación de prácticas o espacios de reflexión (dentro de la escuela) en la que los docentes escuchen sus propios discursos y compartan sus éxitos y fracasos

Asimismo, las clases donde el trabajo sea llevado a cabo con TIC debe ser gradual, donde las tecnologías actúan como facilitadoras del aprendizaje y no sean una invasión carente de mensaje.

El valor agregado que la escuela puede dar a esta relación, es que colaborativamente se cree un blog del colegio difundiendo y dando a conocer nuevos logros y nuevas experiencias, fotografías, anécdotas, objetivos educativos, lo que a los tutores le resultaría positivo y más que el ámbito educativo puede aportar a quienes dominan los recursos informáticos.

También se puede proponer realizar un repositorio digital que contenga información específica del colegio, una biblioteca virtual para ser consultada mediante un sitio web llamado LibraryThing que permite crear una comunidad virtual de catalogación creado para la catalogación compartida, una especie de experimento social para compartir catálogos, comentarios y valoraciones de libros, el cual tiene una manera cooperativa o individual de acceso, permitiendo la búsqueda de información de la comunidad.

Los docentes no se tienen que centrar, solo, en enseñar el manejo de los recursos, sino que deben servir de orientadores indagando la manera en que se puedan utilizar de forma inteligente. En definitiva, hay que reflexionar sobre las posibilidades pedagógicas que se abren con la aplicación de las TIC en el aula. Para que esto último pueda darse es necesario un acuerdo mediante reuniones y actas para que los alumnos puedan aprender a aplicar de un modo más innovador las TIC con el fin de aprovechar las potencialidades que ellas nos ofrecen. Es en este punto resulta crucial remarcar que la capacitación de los docentes en TIC no se centre solamente en el manejo técnico de programas y equipamiento, sino que también se contemple la aplicación didáctica y una reflexión crítica del rol que las tecnologías juegan en la sociedad.

Otra sugerencia que se le realiza a la institución, al tener proyecto 13 y plan mejora, es incorporar la investigación y el diseño de “Robótica” con sensores para detectar problemas climáticos, meteorológicos y de suelo, una aplicación muy útil para el cuidado del ambiente. Para lo cual, también, se necesita capacitación y la obtención de kit especializados informáticos. Esto se puede implementar en algunas horas de contraturno y



extra clases (que sirve para que los estudiantes refuercen temáticas puntuales). Y todas estas actividades de investigación-acción se deben incluir en la página web de la escuela para conocimiento de la comunidad, otorgando oportunidad a otras instituciones a intercambiar experiencias para mejorar la calidad del aprendizaje y estimular desde la secundaria a la búsqueda, capacitación, investigación e innovación.

Si bien la Propuesta Pedagógica parece ambiciosa, pero a lo largo de la investigación-acción se comprobó que los adolescentes nativos digitales no tienen límites para el uso de las tecnologías, por lo que es necesario aprovechar esta virtud para fines educativos, como una estimulación al conocimiento científico, tecnológico, naturalizando así sus prácticas y el consecuente logro producciones y satisfacciones donde el joven se siente parte activa y no un alumno pasivo, por ello es la propuesta superadora que se pretende lograr a largo plazo para que este aporte sirva como un elemento contundente en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

7.1. Reflexiones y desafíos

En la investigación hubiera sido interesante profundizar un poco más a través interacción con otros actores de la comunidad educativa, como ser los padres para que expusiesen sus necesidades y con ello crear alguna aplicación estrictamente para ellos.

Los procesos de enseñanza y aprendizaje no pueden desenvolverse sin suponer y razonar como factor fundamental el contexto en donde surgen, pero que, además, las condiciones y circunstancias sociales son edificadas y confeccionadas por cada individuo que forma parte de ella y en la medida en que estos sujetos se sientan participantes de su adquisición de conocimientos, se considerarán más implicados y ligados a generar y ocuparse en su propio cambio. Bajo esta proposición se sostiene que el trabajo que se despliega al utilizar la investigación-acción propone articular y andamiar teoría y práctica, formación al colegial, mediante la reconstrucción del aprendizaje, de los roles que se localizan y encuentran presentes en esta pretensión de experiencias. Esta perspectiva opina y conjetura una revalorización del compromiso, responsabilidad que efectúan y plasman los alumnos implicados y comprendidos en el proceso de hábitos.



En la experiencia promovida con esta investigación, la pretensión insoslayable, ineludible además de necesaria, fue favorecer y asistir en la formación de individuos más reflexivos de sus propias condiciones, situaciones medios y elecciones, con un carácter crítico donde se plasme y se dé preeminencia y verdadera notabilidad su potencial transformador, renovador, descubridor y de autorrealización.

Como grupo de investigación hubo un diálogo indisoluble entre los integrantes, no existiendo jerarquías, ni peritos o técnicos indiscutidos. Los miembros estaban a un mismo nivel realizando una retroalimentación particular e individual, siendo absolutamente responsables y comprometidos de las operaciones, gestiones e innovaciones concebidas en el proceso de investigación.

Desde el momento de proyectar la investigación, hacia la investigación-acción se tuvo en cuenta los procedimientos a realizar ya que como profesores no eran los habituales y acostumbrados por el común de los docentes, por lo que a los alumnos se los sacó de ritmo habitual al principio, lo que no fue un impedimento para que rápidamente se reacomodaran. Fueron tareas sistemáticas fundamentadas en la recolección y análisis de testimonios y evidencias, fruto de la práctica vivida por los protagonistas educativos, donde esto significó un proceso de reflexión y de cambio contextual y significativo del entorno.

Estando enmarcada como una metodología de enfoque o carácter cualitativo se manejaron y operaron técnicas de acopio de información múltiple y variada, originarias de fuentes, figuras y aspectos diversos del contexto, ayudando este componente a conocer mejor tanto la situación problema, como así sacar a relieve los indicadores más significativos que fueron ocurriendo en las series de acciones y reformas dentro de la práctica. Notas de campo, registros de videos y fotografías, observación y encuestas fueron las técnicas a las cuales se recurrió, examinando y reconociendo un proceso proyectado e intencionado de gestiones y tareas a seguir, desde nuestra mirada de investigadores y de principal modo, la perspectiva pedagógica e instructiva de todos los partícipes.

La información que se fue recogiendo paulatinamente se fue analizando sistemáticamente, registrando y pudiendo así visualizar mejor los momentos, etapas y ciclos del proceso, permitiendo en estas condiciones evaluar la verdadera certeza y efectividad de las acciones implementadas, yuxtaponiendo además los cambios y avances logrados por los participantes en su carácter o condición particular, con la intención de situar y disponer decisiones afines y concernientes a posibles ajustes.



La evolución y transformación que sale a relieve con este tipo de trabajo investigativo es la visualización de un instrumento que permite al alumno o escolar a comportarse como un aprendiz de por vida. Este elemento enseña a aprender, comprendiendo la estructura de la correcta labor docente y por sobre todo evolucionar desarrollando sistemática y permanentemente la propia práctica pedagógica.

La nueva sociedad ascendente basada en el conocimiento y la información ha incitado y estimulado a los profesionales de la educación a alterar y modificar su quehacer cotidiano y a recapacitar acerca del para qué de su trabajo. La sociedad está experimentando difíciles y recónditos acontecimientos, se plantea el reto de instruir en la sociedad de la información.

Gracias a la Ley 26.150 y al Programa Conecta Igualdad – Modelo 1 a 1, ambos bien implementados, a conciencia, hacen que estos jóvenes realicen actividades en un entorno sano y controlado. Pero es verdad, que ambos están un poco abandonados. Aunque se realicen actividades, deben ser motivadas a que las ejecuten, con diversos programas. No se puede seguir postergando la inclusión tecnológica como un caso imposible. Hay mucho que trabajar todavía pero poco a poco y en equipo esto puede ir cambiando, se espera que con iniciativas como este proyecto de aplicar las TIC a ESI sirvan para que los adolescentes introduzcan o prosigan en su vida con hábitos de conductas saludables.

Los adolescentes actualmente necesitan promover su creatividad y desenvolver la capacidad de iniciar el cambio y afrontarlo. Para lograr esto es necesario que se acoplen a esta dinámica los docentes con técnicas innovadoras que atraen la atención de del alumnado consiguiendo volver al interés que es necesario para que las prácticas pedagógicas les sirvan, permitiendo la construcción de los conocimientos gradualmente a partir de los saberes que poseen, mejorando los saberes mediante las experiencias por el ensayo-error, lo que le da posibilidades al aprendiz a la construcción de su propio aprendizaje de manera paulatina de forma eficaz.

Dentro del concepto de reflexión en la práctica se debe trabajar en ella de una manera más macro y abarcativa, pero adicionándole y acrecentándole la idea que ésta debe ser efectuada con un carácter crítico y social.

La labor educativa que se lleva a cabo en el transcurso de formación de los alumnos y específicamente en los distintos espacios debe buscar desarrollar las habilidades para que logren profesionalizar sus producciones.



La siguiente frase ilustra la reflexión que la investigación acción permitió comprender:

“No es conocimiento, sino el acto de aprendizaje, y no la posesión, sino el acto de llegar allí, que concede el mayor disfrute.” (Gauss, 1902, p. 33).

Profesora Julia Andrea Verónica Martínez

DNI N° 25.150.929



Bibliografía

- Adell, J. y Castañeda, L. (2010). Los Entornos Personales de Aprendizaje (PLEs): una nueva manera de entender el aprendizaje. En: Roig Vila, R. & Fiorucci, M. (eds.). Claves para la investigación en innovación y calidad educativas. La integración de las Tecnologías de la Información y la Comunicación y la Interculturalidad en las aulas. Alcoy: Marfil – RomaTRE Università degli studi.
- Almirón, Mirian Elisabet. (2015). La situación de las TIC en la educación argentina: un estudio de casos en dos escuelas bonaerenses (Tesis de posgrado). Universidad Nacional de Quilmes, Bernal, Argentina: Repositorio Institucional Digital de Acceso Abierto. Disponible en: <http://ridaa.demo.unq.edu.ar>
- Altable Vicario, Charo. (2017). Educando en otras maneras de amar. Cuadernos de Pedagogía. (Número 480), pp. 89. España. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/revista/codigo=378>
- Andrade Cázares, Rocío A. (2008, septiembre 8. Año 3. Número 39). El enfoque por competencias en educación.
- Ausubel, D., Novak, J. y Hanesian, H. (1978). Psicología Educativa. México: Trillas.
- Ausubel, D., Novak, J. y Hanesian, H. (1983). Psicología educativa. Un punto de vista cognoscitivo (2 ed.). México: Trillas.
- Avalos, Mariano. (mayo, 2011). ¿Cómo trabajar con tic en el aula? Una guía para la acción pedagógica. Trabajo presentado en la VI Jornadas Nacionales sobre Formación del Profesorado, Mar del Plata. Recuperado de <http://www.mdp.edu.ar/humanidades/pedagogia/jornadas/jprof2011/comunicaciones/021.pdf>
- Balardini, Sergio. (2000). La participación social y política en el horizonte del nuevo siglo. Clacso.
- Barragán Medero, F. (1997). La educación sexual. Guía teórica y práctica. Barcelona: Piados.
- Barragán Medero, F., La Educación Sexual. Un compromiso social para la innovación educativa, en VV. AA., Nuestra Sexualidad, Ayuntamiento Mairena del Aljarafe, Sevilla 1998, p. 15-16.
- Berk, I. - Hall, P. (2001): Desarrollo del niño y del adolescente.



- Buckingham, David. (2003). Educación en Medios: Alfabetización, aprendizaje y cultura contemporánea. Barcelona: Paidós.
- Burbules, Nicholas C., y Callister, Thomas A. (2001). Educación: Riesgos y promesas de las nuevas tecnologías de la información. Granica: España.
- Butler, Judith. (2005). Cuerpos que importan. Sobre los límites materiales y discursivos del sexo. Paidós: Buenos Aires.
- Bruner, Jerome S. (2004). Desarrollo cognitivo y educación. Morata: Madrid.
- Campos Martínez, Isis. (2011, mayo). Diseño implementación y evaluación de estrategias didácticas de educación media en niños de quinto y sexto de primaria de dos escuelas públicas de Monterrey, Nuevo León, México. Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey, p. 46.
- Carr, Wilfred y Kemmis, Stephen. (1986). Teoría crítica de la enseñanza. La investigación-acción en la formación del profesorado. UNIVECIDADARCIS. Barcelona.
- Castañeda, L. y Adell, J. (2013). Entornos Personales de Aprendizaje: claves para el ecosistema educativo en red. Alcoy: Marfil.
- Castells, Manuel (1999) La era de la información: Economía, Sociedad y Cultura: La sociedad Red, México, Siglo XXI.
- Chadwick, Clifton B. (1994, marzo 16). La psicología del aprendizaje constructivista.
- Chakravorty Spivak, Gayatri. (2003) ¿Puede hablar el subalterno? Revista Colombiana de Antropología, volumen 39 (número 1), pp. 297-364.
- Colomina, R., Onrubia, J. & Rochera, M^a J. (2001). Interactividad, mecanismos de influencia educativa y construcción del conocimiento en el aula. En C. Coll, J. Palacios y A. Marchesi (Comps.), Desarrollo psicológico y educación. 2. Psicología de la educación escolar (pp. 437-458). Madrid: Alianza Editorial.
- Coll, Cesar. (1986). Constructivismo y educación escolar: Ni hablamos siempre de lo mismo ni lo hacemos siempre desde la misma perspectiva epistemológica. Universidad de Barcelona: Barcelona.
- Coll, C.; Colomina, R.; Onrubia, J. & Rochera, M^a J. (1992). Actividad conjunta y habla: una aproximación a los mecanismos de influencia educativa. Infancia y Aprendizaje, pp-pp. 59-60, 189-232.



- Coll, C.; Mauri, T. y Onrubia, J. (2008). Análisis de los usos reales de las TIC en contextos educativos formales: una aproximación socio-cultural. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*. (número 10, 1), pp-pp. 1-18.
- Coll, C.; Mauri, T. y Onrubia, J. (2008). La utilización de las tecnologías de la información y la comunicación en la educación: Del diseño tecno-pedagógico a las prácticas de uso. España: Ediciones Morata, pp-pp. 74-103.
- Coll C.; Onrubia, J. y Mauri T. (2008). Ayudar a aprender en contextos educativos: el ejercicio de la influencia educativa y análisis de la enseñanza. *Revista de Educación*, N°346, mayo-agosto de 2008, pp. 33-70.
- Coz, Anabel María. (2013, agosto). Las nuevas tecnologías en el aula: “En el campo y Conectados”. *Universidad Empresarial Siglo XXI*, p. 65.
- Díaz Barriga Arceo, Frida y Hernández Rojas, Gerardo. (1997). Estrategias docentes para un aprendizaje significativo: Una interpretación constructivista (2ª edición). Mc Graw Hill.
- Dussel, Inés. (2002). Las nuevas alfabetizaciones en el Nivel Superior. Buenos Aires: Flacso.
- Edwards, D. (1997). *Discourse and cognition*. London: Sage.
- Elliott, John. (2000). *El cambio educativo desde la Investigación-Acción*. Madrid: Morata.
- Elliott, John. (1994). *La investigación-acción en educación*. Madrid: Morata.
- Fals Borda, Orlando. (2008). *La investigación y acción participativa*. Buenos Aires: Clacso.
- Fraser, Nancy. (1997). *Justicia interrumpida: Reflexiones críticas desde la posición postsocialista*. Colombia: Siglo del Hombre Editores.
- Freire, Paulo. (2008). *Pedagogía de la Autonomía: Saberes necesarios para la práctica educativa*. Buenos Aires: Siglo Veintiuno Editores.
- García Aretio, L. (2014). *Bases, mediaciones y futuro de la educación a distancia en la sociedad digital*. Madrid: Universidad de Salamanca.
- Gauss, Carl Friedich. (1902). *Investigaciones generales de superficies curvas*. Inglaterra: La biblioteca universitaria de Princeton.
- Gosende, E. (2009). *Metodología de la Investigación y Estadística Descriptiva*. Buenos Aires: Universidad Nacional de Quilmes.
- Gutiérrez, Edgar S. y Quiroz, Rafael. (2007). *Usos y formas de apropiación del video en una secundaria incorporada al proyecto sec XXI. (Tesis de Maestría)*. Departamento de Investigaciones Educativa. México.



- Habermas, Jorges. (1982). Conocimiento e interés. Madrid: Taurus.
- Harrison, E. (1976). Hacer y Pensar. Indianápolis Hackett. New York.
- Institucionalidad y fortalecimiento de la educación secundaria obligatoria. Planes de mejora. Resolución CFE N° 86/09. Octubre (2009). Consejo Federal de Educación. Recuperado de <http://www.me.gov.ar/consejo/resoluciones/res09/86-09-anexo01.pdf>
- Jiménez Ríos, F. J. (2004). El valor sexual en la educación integral de la persona. Un análisis estimativo en la Facultad de Ciencias de la Educación de Granada. Granada: Universidad de Granada.
- Jimdo. (2017). Windows Movie Maker. Alemania. Jimdo. Recuperado de: <https://studentmariacamila.jimdo.com/portafolio-de-hipi/windows-movie-maker/historia-de-windows-movie-maker/>
- Jonassen, D. (2002). Computadores como herramientas de la mente. Revista Eduteka. [En línea]. [Fecha de consulta: 25/08/17].
- Krichesky, Gabriela J. (2013). El desarrollo de las comunidades profesionales de aprendizaje: Procesos y factores de cambio para la mejora de las escuelas. (Tesis doctoral). UNESCO, España.
- Lagarde, Marcela. (2003). Los cautiverios de las mujeres: madresposas, monjas, putas, presas, locas. Recuperado de http://www.creatividadfeminista.org/articulos/sex_2003_lagarde.htm#introduccion
- Larrosa, Jorge. (2015). Educación Sexual Integral en la Argentina. Voces desde la escuela. Buenos Aires: Ministerio de Educación de la Nación.
- Lewis, R. (1998). Nuevas tecnologías para el aprendizaje. Madrid: Pirámide, pp-pp. 191-219.
- Limón, Jesús Niño. (2012). Competencias tecnológicas de los docentes para la enseñanza de acuerdo con la Reforma Integral de la Educación Básica. (Tesis inédita de Maestría en Tecnología Educativa con Énfasis en Capacitación Corporativa). Universidad Virtual Tecnológico Monterrey, México.
- López, Ariel. (2005). Géneros, sexualidades y espacios educativos: Las militancias sexo-genéricas como espacio de resistencia. Córdoba. Facultad de Filosofía y Humanidades Universidad Nacional.



- Lopes Louro, Guacira. (2004). Género y sexualidad: Pedagogías contemporáneas. *Proposiciones*, volumen 19 (número 2). Recuperado de <http://www.scielo.br/pdf/pp/v19n2/a03v19n2.pdf>
- Lopes Louro, Guacira. (1997). *Género, sexualidad y educación: Una perspectiva pos-estructuralista*. Brasil: Editora Vozes.
- Luisi, Piers Luigi y Landau, Ehud M. (1982). *El juego didáctico como estrategia de atención a la diversidad*. Universidad de Brasilia: Brasil.
- Martí, E. (1997). *El constructivismo y sus sombras*. *Anuario de Psicología*, 69, 3- 18.
- Serrano, J. M. y Pons, R. M. (2011). *El constructivismo hoy: enfoques constructivistas en educación*. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, pp-pp. 13(1). Recuperado de: <http://redie.uabc.mx/vol13no1/contenido-serranopons.html>
- Martínez, Silvia. (2008). *Análisis de las prácticas de evaluación basadas en competencias en la educación preescolar mexicana: una aproximación constructivista sociocultural y situada*. Proyecto de Tesis Doctoral. Universidad de Barcelona, España.
- Moscovici, S. (1981). "Sobre la representación social". En J.P. Forgas (Comp.). *Cognición social. Perspectivas en la vida cotidiana*. La prensa académica. Londres.
- Murillo Torrecilla, Francisco Javier. (2011). *Investigación- Acción*. Madrid: La Muralla.
- Orozco Gómez, Guillermo. (2001). *Audiencias, televisión y educación: una deconstrucción pedagógica de la televidencia y sus mediaciones*. *Revista Iberoamericana*. Septiembre/Diciembre (N° 27) 155-175.
- Pierts, M. W. y Landau, G. M. (1990). *El don de jugar y por qué los niños no pueden prosperar sin él*. São Paulo: Cortez.
- Pineda, Elia Beatriz; Alvarado, E. L. y Canales, F. H. (1994). *Metodología de la investigación: manual para desarrollo personal*. Ebevidencia: México.
- Potter, J. (1998). *La representación de la realidad. Discurso, retórica y construcción social*. Barcelona: Paidós.
- Pozo, Juan Ignacio. (2005). *Aprendices y Maestros. La nueva cultura del aprendizaje*. Madrid: Alianza Editorial.
- Pozo, Juan Ignacio. (2003). *Teorías cognitivas del aprendizaje*. Madrid: Morata.
- Prats, Miguel Ángel. (1995). Artículo publicado en *Infonomía* en la sección Reflexiones Educativas. Recuperado de [http://: www.infonomia.com](http://www.infonomia.com)



- Prawat, R. S. (1999). Teoría cognitiva en la encrucijada de la cabeza, la división de la cabeza, ¿o en algún lugar entre?, Human Development, volumen 42, (número 2).
- Preinfalk-Fernández, María Luisa. (2016). Abordajes de la educación sexual en universidades públicas costarricenses: Un estudio exploratorio. Revista Electrónica Educare, volumen 20 (número 3), pp. 1-21. Recuperado de <http://www.una.ac.cr/educare>
- Preinfalk-Fernández, María Luisa. (2016). Educación sexual de la población estudiantil universitaria: Algunos retos para las instituciones de educación superior. Costa Rica: Universidad Nacional.
- Rodríguez Gómez, Gregorio; Gil Flores, Javier y García Jiménez, Eduardo (1996). Enfoques de la Investigación Cualitativa. Ediciones Aljibe. Granada.
- Rogoff, B. (1990). Apprenticeship in thinking. New York: Oxford University Press.
- Rojas, Rosalba, Filipa de Castro, Aremis Villalobos, Allen Leigh, Betania & Romero, Martín (2017). Educación sexual integral: cobertura, homogeneidad, integralidad y continuidad en escuelas de México, volumen 51 (número 1), pp. 19-27.
- Ruiz, J. y Martínez, S. (2011). Educación y tic: una perspectiva constructivista sociocultural. Revista conect@2, (número 2). Recuperado de: <http://www.revistaconecta2.com.mx/>
- Ruiz, J. y Martínez, S. (2011). Impacto y uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación en la Educación Preescolar. Revista conect@2, (número 2). Recuperado de: <http://www.revistaconecta2.com.mx/>
- Ruiz, J. (2009). Proyecto de implementación de las TIC en Estancias Infantiles Preescolares del ISSSTE. (Documento interno).
- Ruiz, Olabuénaga. Tipos de encuestas y diseño de investigación. Universidad Complutense de Madrid: Madrid.
- Sagol, Cecilia. (2011). El modelo 1 a 1: notas para comenzar. Buenos Aires: Ministerio de Educación de la Nación.
- Sacristán, José Gimeno y A.I. Pérez Gómez. (1998). Comprender y transformar la enseñanza. Madrid: Morata.
- Sammons, Pam; Hilman, Josh y Mortimore, Peter. (1994). Características clave de las escuelas efectivas, p. 16.
- Sampieri, Hernández; Fernández Collado, Roberto y Pilar, Baptista Lucio. (2004). Metodología de la Investigación. México: McGraw-Hill Interamericana.



- Sánchez, J. (2002). Integración Curricular de las TICs: Conceptos e Ideas. Paper presentado en el VI Congreso Iberoamericano de Informática Educativa. España: RIBIE.
- Sanmartí, N. & Izquierdo, M. (2001). Cambio y conservación en la enseñanza de las ciencias ante las TIC. Alambique: Didáctica de las Ciencias Experimentales. VIII (29), pp. 71-83.
- Serrano, J. M. y Pons, R. M. (2008). La concepción constructivista de la instrucción: Hacia un replanteamiento del triángulo interactivo. Revista Mexicana de Investigación Educativa, pp-pp. 38, 681–712.
- Schön, Donal. (2011). Una práctica profesional reflexiva en la universidad. Artículo de reflexión, volumen 3 (número 5), pp-pp. 14-21.
- Silva Venegas, Pamela. (2014). Aprendizaje significativo, conocimientos previos y categorías didácticas para la enseñanza de la historia: consideraciones y presencias en dispositivos didácticos y trabajo docente. Tesis en Licenciatura). Universidad Academia de Humanismo Cristiano, Santiago.
- Skliar, Nuria. (2006). Educación especial encuentro y desencuentros en los discursos y las prácticas. Buenos Aires: Universidad Nacional de San Martín, Escuela de Humanidades. Recuperado de http://www.unsam.edu.ar/escuelas/humanidades/ruedes/ACTAS_RUEDES_XIX.pdf
- Spivak, Gayatri Chakravorty. (1998). ¿Puede hablar el sujeto subalterno? Memoria Académica, volumen 6 (número 3), pp. 175-235. doi: http://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/art_revistas/pr.2732/pr.2732.pdf
- Stake, R. E. (2010). Investigación con estudio de Casos. Quinta Edición. Madrid: Morata.
- Stenhouse, L. (1991). La investigación y el desarrollo del curriculum. Madrid: Morata.
- Taylor, S. y Bogdan, R. (1987). Introducción a los métodos cualitativos de investigación, Buenos Aires, Paidós.
- Torres Santomé, Jurjo. (2011). La justicia curricular: El caballo de Troya de la cultura escolar. Madrid: Morata.
- UNESCO. (1998). Aprendizaje abierto y a distancia. Perspectivas y consideraciones políticas. Madrid: UNED-UNESCO.
- UNESCO. (2005). La UNESCO y la cumbre mundial sobre la sociedad de la información. París: UNESCO.



- UTN-FRA. (2001, mayo 14). ¿Cómo trabajar con tic en el aula? Una guía para la acción pedagógica, p. 13.
- Video: Albin, Mariela (Productora). Capítulo 1. Queremos saber. [Encuentro]. Buenos Aires. Recuperado de: <https://youtu.be/sikt5x-smww>
- Video: Di Tirro, Cecilia (Productora). Capítulo 10. Queremos saber los cambios que se sienten. [Encuentro]. Buenos Aires. Recuperado de: <https://youtu.be/-BeloASXK4Q>
- Villalobos Bazaldúa, Gustavo. (2015). Análisis del Proceso de Enseñanza-Aprendizaje del uso del software de edición en video en alumnos de secundaria. (Tesis de licenciatura). Universidad Pedagógica Nacional, México.
- Vygotsky, L.S. (1979). Desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Barcelona, España: Grijalbo-Crítica.
- Vygotsky, Lev Semenovich. (1978). *Mente en la sociedad: el desarrollo de procesos psicológicos superiores*. Cambridge: Harvard University Press.
- Vygotsky, Lev Semenovich. (1962). *Pensamiento y lenguaje*. Cambridge Mass: MIT Press.
- Weeks, Jefe. (1998). *Sexualidad*. Buenos Aires: Paidós.
- Wenger, Etienne. (1995). *Comunidades de práctica Aprendizaje, significado e identidad: Cognición y desarrollo humano*. (pp. 19- 39). Buenos Aires: Paidós.
- Wertheimer, M. (1945). *Pensamiento productivo*. Chicago: La Prensa de Universidad de Chicago.
- Wille, Rudolf. (2001). *Integración e Interfase*. Berlín: Springer.
- Wood, D.; Bruner, J.S. & Ross, G. (1976). The role of tutoring in problem solving. *Journal of child psychology and psychiatry*, (17), p.p. 89-100.
- Yuni, José Alberto y Urbano, Claudio Ariel. (2014). *Técnicas para investigar*. Volumen I, II. (2° Edición). Córdoba: Brujas Ediciones.
- Zavala, Lauro José. (1990). *Revista Latinoamericana*, México, volumen XXXI, (número 4), pp. 11-126.
- Zavala Trías, Sylvia. (2009). *Guía a la redacción en estilo APA*, 6^{ta} edición. Venezuela: Biblioteca Universidad Metropolitana.
- Zurbriggen, Ruth y otros. (2013). *Educación y género en Latinoamérica: desafío político ineludible*. La Pampa: Universidad Nacional de la Pampa.



Índice de gráficos

Figuras

Figura 1. Tecnología de la información y comunicación.....	25
Figura 2. Integración del aprendizaje.....	31
Figura 3. Rasgos que definen la Investigación-acción.....	39
Figura 4. Resultados obtenidos de la encuesta previa al inicio de la investigación.	51
Figura 5. Datos obtenidos de las observaciones de investigación-acción.....	60
Figura 6. Encuesta de valoración sobre ESI aplicado al Programa Movie Maker.....	64
Figura 7. Complejidad de actividades.....	66
Figura 8. Investigación-Acción.	67
Figura 9. Acompañamiento del investigador.....	68

Imágenes

Imagen 1. Vídeo de desbloqueo para netbooks.....	71
Imagen 2. Captura de imagen de activación de cuenta.....	71
Imagen 3. Captura de certificado de arranque.....	72
Imagen 4. Captura del código de desbloqueo.....	72
Imagen 5. Trabajo en Movie Maker de ESI - N° 1.....	73
Imagen 6. Trabajo en Movie Maker de ESI - N° 2.....	73
Imagen 7. Trabajo en Movie Maker de ESI - N° 3.....	74
Imagen 8. Trabajo en Movie Maker de ESI - N° 4.....	74
Imagen 9. Trabajo en Movie Maker de ESI - N° 5.....	75
Imagen 10. Trabajo en Movie Maker de ESI - N° 6.....	75
Imagen 11. Trabajo en Movie Maker de ESI - N° 7.....	76
Imagen 12. Trabajos en Movie Maker de ESI incluye Proyectos y Vídeos - N° 8.....	76

Tablas

Tabla 1. Cronograma estimativo de puesta en marcha y evolución del proyecto.....	46
Tabla 2. Tabla de categorización de temáticas presentes en el Registro de Observaciones...	58



Anexos



Índice de Anexos

Anexo 1. Nota de autorización	104
Anexo 2. Listado de Muestra.....	105
Anexo 3. Ubicación geográfica	106
Anexo 4. Imágenes de la experiencia.....	107
Anexo 5. Modelo de encuesta inicial.....	113
Anexo 6. Captura de imagen de encuesta inicial.....	114
Anexo 7. Modelo de observación.....	115
Anexo 8. Captura de imagen de observación.....	116
Anexo 9. Modelo encuesta final.....	117
Anexo 10. Captura de pantalla encuesta final.....	119
Anexo 11. Tutorial Movie Maker.....	121



Anexo 1

Autorización del Directivo para la realización de la investigación-Acción



UNIVERSIDAD
TECNOLÓGICA NACIONAL
FACULTAD REGIONAL
RESISTENCIA

Resistencia, 04 de julio del 2017.-

**A LA PROFESORA
ESTHER QUENARDELLE
SU DESPACHO:**

Por la presente nos dirigimos a Usted con el fin de solicitar realizar una Propuesta Pedagógica mediante los Proyectos cuyos temas a Investigar son: **“Uso didáctico de Vídeos, apoyado por Movie Maker, para la comprensión de Educación Sexual Integral, desde una perspectiva constructivista”** y **“Uso didáctico de Audacity para la comprensión de primeros auxilios desde una perspectiva constructivista”**, de la cátedra Taller de Tesina, de la Carrera Licenciatura en Tecnología Educativa que se dicta en la Universidad Tecnológica Nacional, tercer año; con implementación en la E.E.S. N° 76 de Resistencia-Chaco, a alumnos de 3° año 5° división en Contenidos mínimos- Computación, con el Profesor a cargo de la materia Miguel Quintana, para lo expuesto se cuenta con el aval de la **Profesora María Monzón** y el **Licenciado Alejandro Sandi Directores de Tesis**, cuyas tesisistas son las Profesoras Julia Andrea Verónica Martínez D.N.I.: 25.150.929 y Profesora Leila Marisel Valdez D.N.I.: 36.115.853. La propuesta de intervención se desarrollará en una totalidad de seis clases desde el 26/07/17 al 30/08/17, donde los estudiantes recibirán clases expositivas de ESI y Primeros Auxilios; ambos ejes transversales aplicados a las herramientas Movie Maker y Audacity, luego se recogerá datos mediante observación, encuesta y fotografías.

Saludo a Usted Atentamente.-

Leila Marisel Valdez
Prof. Biología
D.N.I.: 36.115.853

Julia Andrea V. Martínez
Prof. Biología-Bibliotecaria
D.N.I.: 25.150.929



Prof. Quenardelle Esther M.
DIRECTORA

Recibido 04/07/17



Anexo 2

Listado de alumnos pertenecientes a la Muestra

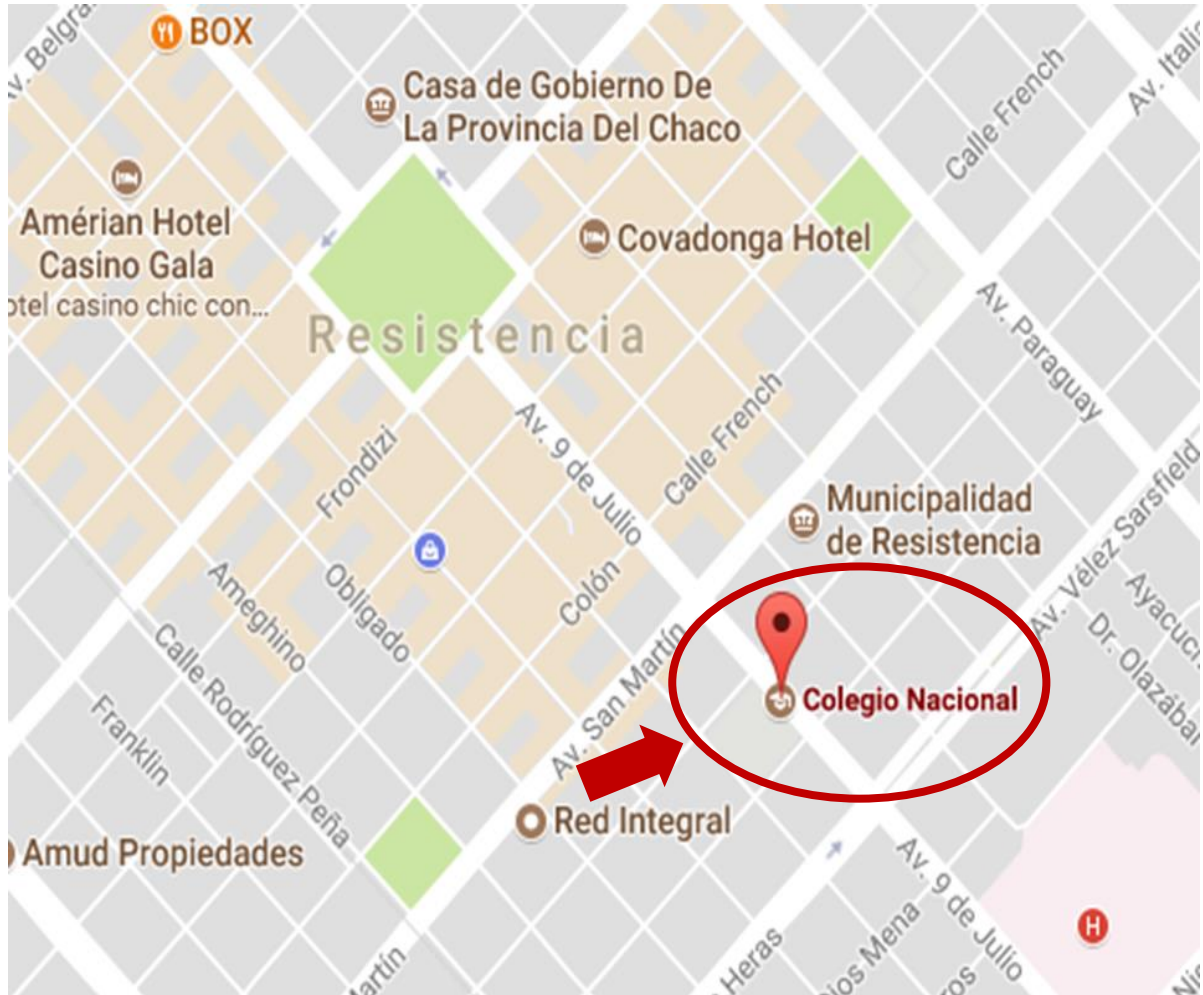
Lista de Alumnos: 3° 5° turno mañana

	APELLIDO Y NOMBRE	26/07	02/08	23/08	30/08	06/09	13/09		
1	AGUIRRE, MARIA PAULA	P	P	P	P	P	P		
2	ALFONZO, JORGE GUSTAVO	P	A	P	P	P	P		
3	ALVARENGA, JULIETA VICTORIA	P	P	P	P	P	P		
4	AVILA, MAXIMILIANO JULIAN	P	A	A	P	P	P		
5	CANSILIER, FACUNDO MATIAS	P	P	P	P	P	P		
6	CERRUDO MARÍA CELESTE	P	P	A	P	P	P		
7	CHAILE, FRANCO JOAQUÍN	P	A	A	P	P	P		
8	CUARTERO, MARTINA	P	P	A	A	P	P		
9	DEGIORGIS, PAULA VIRGINIA	P	P	A	P	P	P		
10	ERTLE, LUCIANO	P	P	P	P	P	P		
11	ESQUIVEL, SELENIA LUJAN	P	P	P	P	P	P		
12	GALARZA, ROCIO BELEN	P	P	P	P	P	P		
13	GOMEZ, GUILLERMO	P	P	P	A	P	P		
14	GUTIERREZ, LARA	A	P	P	P	P	P		
15	LOPEZ, IVAN ALEJANDRO	P	P	P	P	P	P		
16	MENDOZA, NAHIARA LOURDES	P	P	A	P	P	P		
17	MENENDEZ, ROCIO	A	P	P	P	P	P		
18	MORENO, FABIANA MARIEL	P	P	P	A	P	P		



Anexo 3

Ubicación Geográfica E.E.S. N° 76 Resistencia - Chaco





Anexo 4

Imágenes del contexto donde se realizó la Experiencia

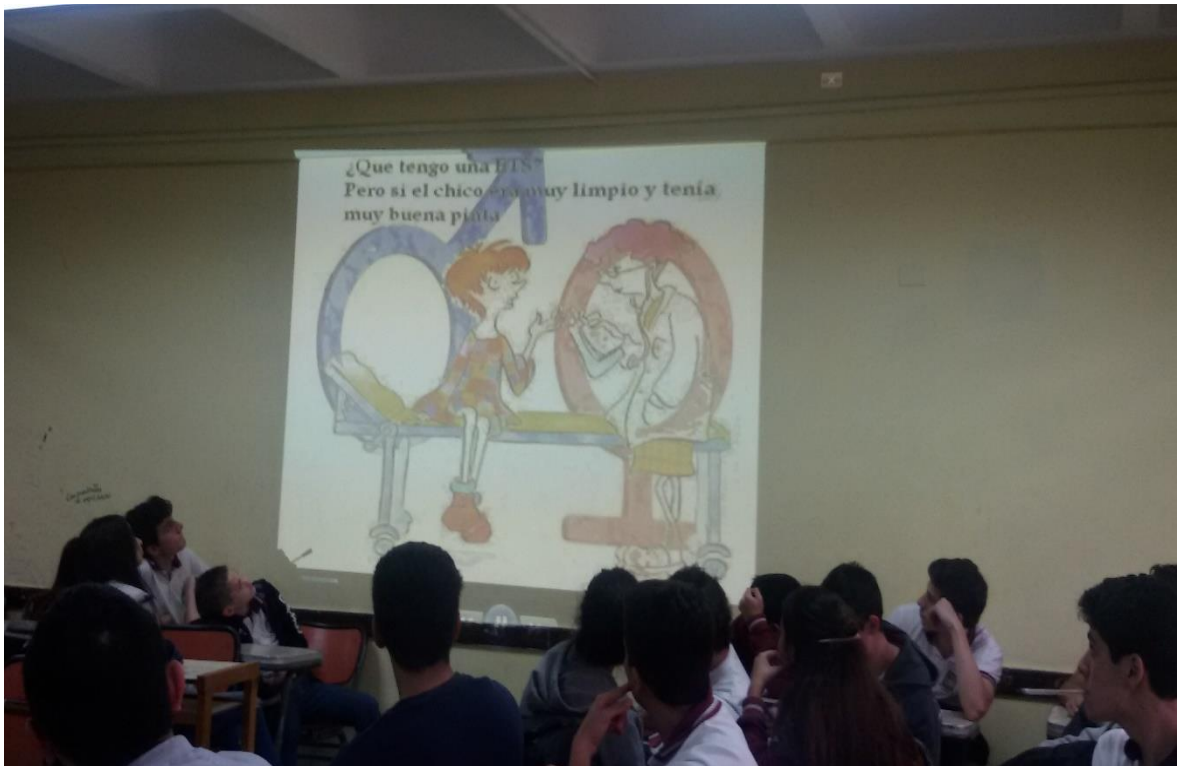














Anexo 5

Modelo Encuesta Inicial

Encuesta Diagnóstica

Coloque una cruz donde corresponda		SI	NO
1	¿Utilizan los recursos digitales en las clases?		
2	¿Es importante utilizar las TIC para aprender contenidos escolares?		
3	¿Sabe armar vídeos con las Tecnologías de la Información y la Comunicación - TIC?		
4	¿Conoce el Programa Movie Maker?		
5	¿Le parece eficaz utilizar el Programa Movie Maker con fines educativos para facilitar la comprensión de un tema?		
6	¿Es importante el uso de vídeos y/o material multimedial para transmitir conocimientos?		
7	¿Es importante la Tecnología para la difusión de una vida saludable?		
8	¿Usa su netbook para tareas escolares?		
9	¿Utiliza la netbook para juegos?		
10	¿Utiliza la netbook para comunicarse mediante las redes sociales, ejemplo Facebook?		
Coloque una cruz donde corresponda		V	F
1	Conozco información sobre Educación Sexual Integral – ESI.		
2	Se pueden transmitir saberes sobre Educación Sexual Integral – ESI, mediante vídeos educativos.		
3	Identifico la responsabilidad de respetar a las personas y lo puedo transmitir explicando a algún compañera/o.		
4	Interpreto la importancia de prevenir enfermedades mediante una vida saludable.		
5	Podría participar en campañas de prevención de ETS (Enfermedades de Transmisión Sexual) utilizando las tecnologías.		
6	Mediante el programa Movie Maker puedo expresarme y contarles a mis amigos sobre Educación Sexual Integral – ESI.		



Anexo 6

Captura de imagen: Encuesta Inicial de la clase N° 1 día 26/07/17

Encuesta Diagnóstica

Coloque una cruz donde corresponda		SI	NO
1	¿Utilizan los recursos digitales en las clases?		X
2	¿Es importante utilizar las TIC para aprender contenidos escolares?	X	
3	¿Sabe armar vídeos con las Tecnologías de la Información y la Comunicación - TIC?		X
4	¿Conoce el Programa Movie Maker?	X	
5	¿Le parece eficaz utilizar el Programa Movie Maker con fines educativos para facilitar la comprensión de un tema?	X	
6	¿Es importante el uso de vídeos y/o material multimedial para transmitir conocimientos?	X	
7	¿Es importante la Tecnología para la difusión de una vida saludable?	X	
8	¿Usa su netbook para tareas escolares?		X
9	¿Utiliza la netbook para juegos?		X
10	¿Utiliza la netbook para comunicarse mediante las redes sociales, ejemplo Facebook?		X
Coloque una cruz donde corresponda		V	F
1	Conozco información sobre Educación Sexual Integral – ESI.		X
2	Se pueden transmitir saberes sobre Educación Sexual Integral – ESI, mediante vídeos educativos.	X	
3	Identifico la responsabilidad de respetar a las personas y lo puedo transmitir explicando a algún compañera/o.	X	
4	Interpreto la importancia de prevenir enfermedades mediante una vida saludable.	X	
5	Podría participar en campañas de prevención de ETS (Enfermedades de Transmisión Sexual) utilizando las tecnologías.		X
6	Mediante el programa Movie Maker puedo expresarme y contarles a mis amigos sobre Educación Sexual Integral – ESI.	X	



Anexo 7: Modelo Observación Clase N° 6

Grilla de Observación - Investigación-Acción - Clase N° 6.

Nombre del Profesor Tesista: Julia Andrea Verónica Martínez **Fecha:** 30/08/2017

Nombre del observador: Profesora Leila Marisel Valdez

E.E.S.76 “Colegio Nacional José María Paz”

Curso: 3° División 5°

1 = Regular	2 = Buena	3 = Muy Buena	4 = Excelente	Valoración			
Aspectos a tener en cuenta en la observación de la clase en general				1	2	3	4
Orden del aula.							
¿Se trabaja en un clima de respeto?							
Elementos tecnológicos adecuados.							
¿El recurso tecnológico es aplicable a la ESI?							
Aspectos a tener en cuenta en la observación de la profesora (Competencias pedagógicas)				Valoración			
¿Investiga los conocimientos previos de los estudiantes?							
¿Explica el Tema con ejemplos de fácil comprensión para los alumnos?							
¿Muestra creatividad en las actividades propuestas?							
¿Utiliza adecuadamente las TIC, diseñando estrategias para la implementación de ESI?							
¿Promueve la participación de los alumnos y verifica su comprensión?							
¿Utiliza inicio, desarrollo y un adecuado cierre para el desarrollo de la clase?							
Aspectos a tener en cuenta en la observación de los alumnos				Valoración			
¿Demuestran interés por el tema?							
¿Interrogan acerca de las consignas de las actividades?							
¿Piden información sobre la herramienta?							
Interactúan con sus compañeros ayudando en el momento de realizar su trabajo, utilizando los materiales de trabajo.							
Observan Tutorial sobre alguna de las fases de la herramienta Movie Maker (Cargar imágenes o vídeos, colocación de música, transiciones, duración, títulos, créditos, portabilidad, guardado, editado, etcétera).							
¿Trabajan con la herramienta propuesta?							
¿Utilizan las herramientas TIC, sin dificultades?							
¿Solicitan más información sobre Movie Maker, para la construcción de vídeos?							
¿Pueden aplicar el programa Movie Maker a ESI?							
Expresan mediante la herramienta el tema abordado.							
¿Son creativos en la aplicación del programa?							
¿Demuestran destreza en la utilización de la herramienta Movie Maker?							
¿Realizan todas las actividades propuestas, en tiempo y forma?							
Participa en forma activa y participativa en la clase.							
Sigue la secuencia de las actividades con una dinámica coherente del uso de la herramienta.							
Trabaja en forma constante durante la clase.							
Utiliza la herramienta Movie Maker en forma ininterrumpida en sus netbooks.							
Hace uso de todos los recursos propuestos.							

Consideraciones:



Anexo 8

Captura de Imagen: Observación Clase N° 1

Grilla de Observación - Investigación-Acción - Clase N° 1.

Nombre del Profesor Tesista: Julia Andrea Verónica Martínez **Fecha:** 26/07/2017

Nombre del observador: Profesora Leila Marisel Valdez

E.E.S.76 “Colegio Nacional José María Paz”

Curso: 3° División 5°

1 = Regular	2 = Buena	3 = Muy Buena	4 = Excelente	Valoración			
Aspectos a tener en cuenta en la observación de la clase en general				1	2	3	4
Orden del aula.						X	
¿Se trabaja en un clima de respeto?						X	
Elementos tecnológicos adecuados.							X
¿El recurso tecnológico es aplicable a la ESI?							X
Aspectos a tener en cuenta en la observación de la profesora (Competencias pedagógicas)				Valoración			
¿Investiga los conocimientos previos de los estudiantes?							X
¿Explica el Tema con ejemplos de fácil comprensión para los alumnos?							X
¿Muestra creatividad en las actividades propuestas?							X
¿Utiliza adecuadamente las TIC, diseñando estrategias para la implementación de ESI?							X
¿Promueve la participación de los alumnos y verifica su comprensión?						X	
¿Utiliza inicio, desarrollo y un adecuado cierre para el desarrollo de la clase?							X
Aspectos a tener en cuenta en la observación de los alumnos				Valoración			
¿Demuestran interés por el tema?						X	
¿Interrogan acerca de las consignas de las actividades?					X		
¿Piden información sobre la herramienta?						X	
Interactúan con sus compañeros ayudando en el momento de realizar su trabajo, utilizando los materiales de trabajo.						X	
Observan Tutorial sobre alguna de las fases de la herramienta Movie Maker (Cargar imágenes o vídeos, colocación de música, transiciones, duración, títulos, créditos, portabilidad, guardado, editado, etcétera).							X
¿Trabajan con la herramienta propuesta?						X	
¿Utilizan las herramientas TIC, sin dificultades?						X	
¿Solicitan más información sobre Movie Maker, para la construcción de vídeos?						X	
¿Pueden aplicar el programa Movie Maker a ESI?						X	
Expresan mediante la herramienta el tema abordado.						X	
¿Son creativos en la aplicación del programa?							X
¿Demuestran destreza en la utilización de la herramienta Movie Maker?						X	
¿Realizan todas las actividades propuestas, en tiempo y forma?						X	
Participa en forma activa y participativa en la clase.						X	
Sigue la secuencia de las actividades con una dinámica coherente del uso de la herramienta.						X	
Trabaja en forma constante durante la clase.					X		
Utiliza la herramienta Movie Maker en forma ininterrumpida en sus netbooks.					X		
Hace uso de todos los recursos propuestos.						X	

Consideraciones: mediante los ESI los estudiantes tienen una comunicación fluida con el docente de como aplicarlo al Movie Maker. El docente explica a los alumnos la aplicación de lo benomiento incorporon de ESI a la tecnología. -



Anexo 9

Modelo Encuesta Final

ENCUESTA DE VALORACIÓN SOBRE EDUCACIÓN SEXUAL INTEGRAL APLICADO AL PROGRAMA MOVIE MAKER

Cuestionario de valoración de la Investigación-Acción
Encuesta realizada el 13/09/17

Indicaciones

Estimado estudiante: Esta encuesta tiene por objetivo recoger su opinión sobre la experiencia transitada durante las clases de Educación Sexual Integral aplicado a Movie Maker. Por favor, antes de responder, lea atentamente cada pregunta, en cada caso encontrará las indicaciones sobre cómo responder. ¡Le agradezco su tiempo!

REFLEXIÓN SOBRE EL CONTENIDO Y LAS ACTIVIDADES

1) ¿Cómo evalúa en términos generales la Propuesta?

- a) Excelente
- b) Muy bueno
- c) Bueno
- d) Regular
- e) Malo

1.1) Si respondió Regular o Malo, por favor, justifique brevemente su elección.

.....
.....
.....

2) ¿Cómo valora el desarrollo de los contenidos que se ofrecieron a lo largo de las clases?

- a) Excelente
- b) Muy bueno
- c) Bueno
- d) Regular
- e) Malo

3) ¿Cómo evalúa la calidad y claridad de las clases?

- a) Excelente
- b) Muy buena
- c) Buena
- d) Regular
- e) Mala

4) ¿Cómo evalúa la calidad de los materiales que se dieron en las clases (textos, videos, tutoriales, etc.)?

- a) Excelente
- b) Muy buena
- c) Buena
- d) Regular
- e) Mala

5) ¿Cómo evalúa la claridad de las consignas de las actividades?

- a) Excelente
- b) Muy buena
- c) Buena
- d) Regular
- e) Mala

6) En términos generales, ¿cuán complejas le resultaron las actividades?

- a) Muy complejas.
- b) Medianamente complejas.
- c) Nada complejas.

7) ¿Logró completar las actividades en los tiempos estipulados?

- a) Sí
- b) No



7.1) Si respondió No, por favor, describa brevemente los motivos de su elección.

.....

8) ¿Qué grado de utilidad les atribuye a las intervenciones de la Profesora?

- a) Muy útil.
- b) Útil.
- c) Medianamente útil.
- d) Poco útil.
- e) Muy poco útil.

9) ¿Se sintió acompañado por la Profesora?

- a) Generalmente.
- b) A veces.
- c) No.

REFLEXIÓN SOBRE LA EXPERIENCIA TRANSITADA CON LA HERRAMIENTA MOVIE MAKER

10) ¿Pudo desempeñar su tarea con el programa Movie Maker aplicado a la Educación Sexual Integral? Marque sólo una de las opciones.

- a) Si
- b) No
- c) Solo en parte.

11) ¿De qué modo lo aprendido ha permitido mejorar el uso de las TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación)?

Para responder, lea atentamente las opciones y elija sólo una.

- a) Actualización sobre Educación Sexual Integral.
- b) Diseño y organización de vídeos para transmitir experiencias de aprendizaje.
- c) Conocimiento del Programa Movie Maker y de sus características.
- d) Trabajo en equipo con compañeros.
- e) Reflexión sobre la utilidad de las TIC.

12) Justifique brevemente su elección.

.....



Anexo 10

Captura de Imagen: Encuesta final de la 6^{ta} Clase día 13/09/17

ENCUESTA DE VALORACIÓN SOBRE EDUCACIÓN SEXUAL INTEGRAL APLICADO AL PROGRAMA MOVIE MAKER

Cuestionario de valoración de la Investigación-Acción

Encuesta realizada el 13/09/17

Indicaciones

Estimado estudiante: Esta encuesta tiene por objetivo recoger su opinión sobre la experiencia transitada durante las clases de Educación Sexual Integral aplicado a Movie Maker. Por favor, antes de responder, lea atentamente cada pregunta, en cada caso encontrará las indicaciones sobre cómo responder. ¡Le agradezco su tiempo!

REFLEXIÓN SOBRE EL CONTENIDO Y LAS ACTIVIDADES

1) ¿Cómo evalúa en términos generales la Propuesta?

- a) Excelente
- b) Muy bueno
- c) Bueno
- d) Regular
- e) Malo

1.1) Si respondió Regular o Malo, por favor, justifique brevemente su elección.

.....
.....
.....

2) ¿Cómo valora el desarrollo de los contenidos que se ofrecieron a lo largo de las clases?

- a) Excelente
- b) Muy bueno
- c) Bueno
- d) Regular
- e) Malo

3) ¿Cómo evalúa la calidad y claridad de las clases?

- a) Excelente
- b) Muy buena
- c) Buena
- d) Regular
- e) Mala

4) ¿Cómo evalúa la calidad de los materiales que se dieron en las clases (textos, videos, tutoriales, etc.)?

- a) Excelente
- b) Muy buena
- c) Buena
- d) Regular
- e) Mala

5) ¿Cómo evalúa la claridad de las consignas de las actividades?

- a) Excelente
- b) Muy buena
- c) Buena
- d) Regular
- e) Mala

6) En términos generales, ¿cuán complejas le resultaron las actividades?



- a) Muy complejas.
- b) Medianamente complejas. **X**
- c) Nada complejas.

7) **¿Logró completar las actividades en los tiempos estipulados?**

- a) Sí **X**
- b) No

7.1) Si respondió No, por favor, describa brevemente los motivos de su elección.

8) **¿Qué grado de utilidad les atribuye a las intervenciones de la Profesora?**

- a) Muy útil. **X**
- b) Útil.
- c) Medianamente útil.
- d) Poco útil.
- e) Muy poco útil.

9) **¿Se sintió acompañado por la Profesora?**

- a) Generalmente. **X**
- b) A veces.
- c) No.

REFLEXIÓN SOBRE LA EXPERIENCIA TRANSITADA CON LA HERRAMIENTA MOVIE MAKER

10) **¿Pudo desempeñar su tarea con el programa Movie Maker aplicado a la Educación Sexual Integral?**

Marque sólo una de las opciones.

- a) Si **X**
- b) No
- c) Solo en parte.

11) **¿De qué modo lo aprendido ha permitido mejorar el uso de las TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación)?**

Para responder, lea atentamente las opciones y elija sólo una.

- a) Actualización sobre Educación Sexual Integral.
- b) Diseño y organización de vídeos para transmitir experiencias de aprendizaje. **X**
- c) Conocimiento del Programa Movie Maker y de sus características.
- d) Trabajo en equipo con compañeros.
- e) Reflexión sobre la utilidad de las TIC.

12) **Justifique brevemente su elección.**

El uso de tecnologías de la información y la comunicación es
muy útil en el adolescente por lo que lo aprendido me ayudara
a la hora de transmitir enseñanzas tanto información entre mis
compañeros de clase y amigos fuera de la institución.

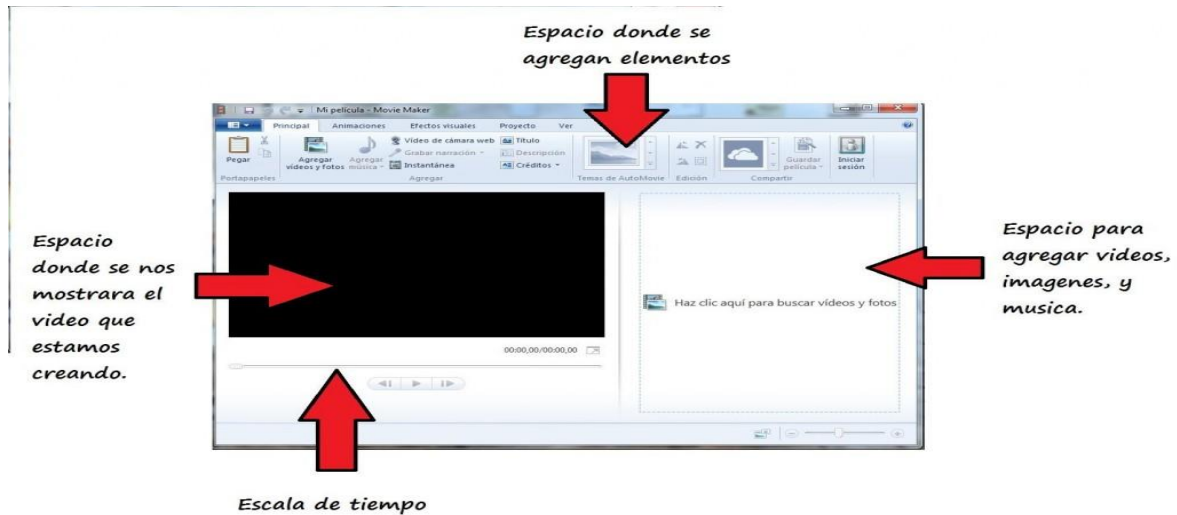


Anexo 11

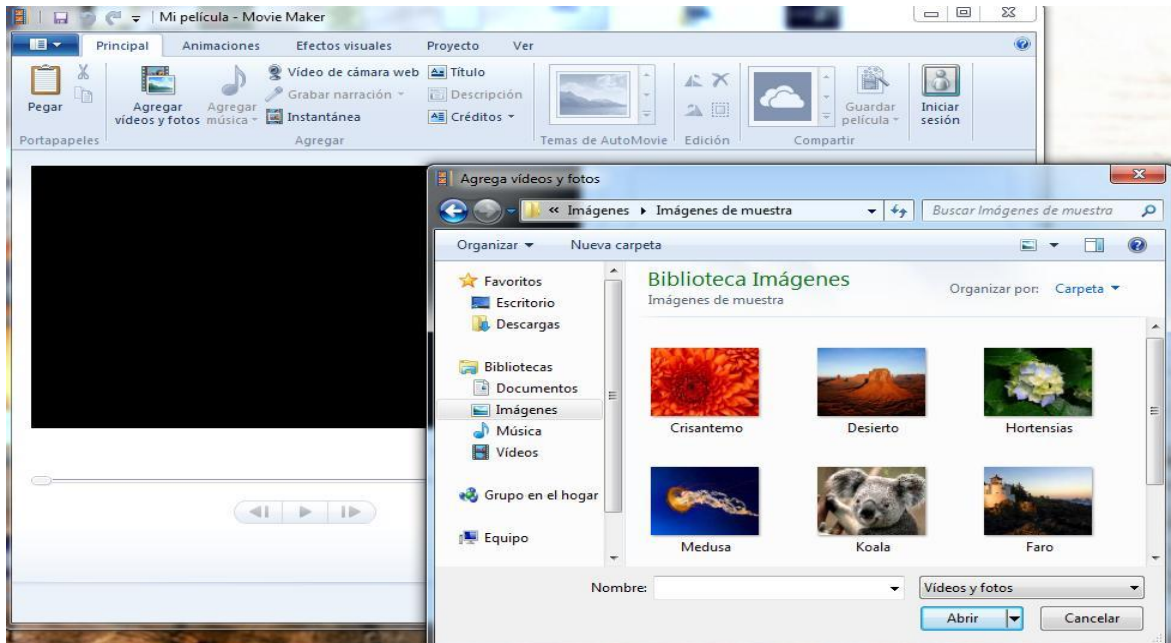
Tutorial Movie Maker

Tutorial Movie Maker – Insertar elementos (imagen, vídeos, sonidos)

1. Haz clic donde dice “Haz clic aquí para buscar vídeos y fotos” y busquemos la carpeta donde tenemos nuestras imágenes o lo que queramos importar.

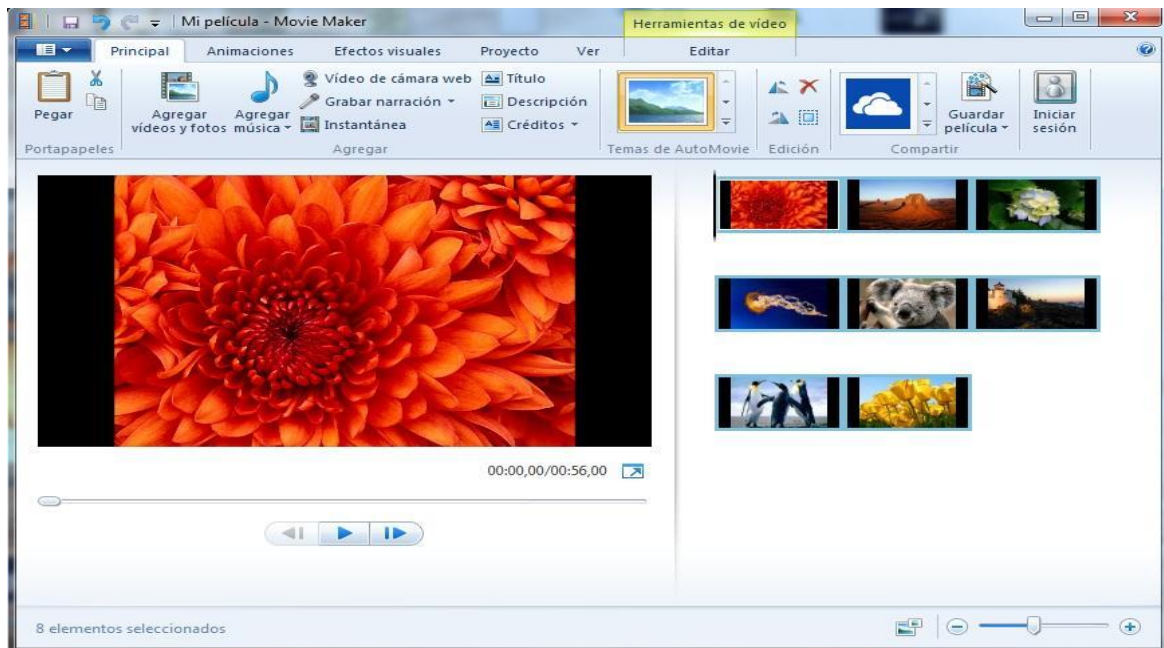


2. Busca la ubicación de las imágenes. Esto puede ser en cualquier carpeta, incluyendo dispositivos externos como CD o memoria USB, si buscas estos dispositivos debes dar clic en Equipo.

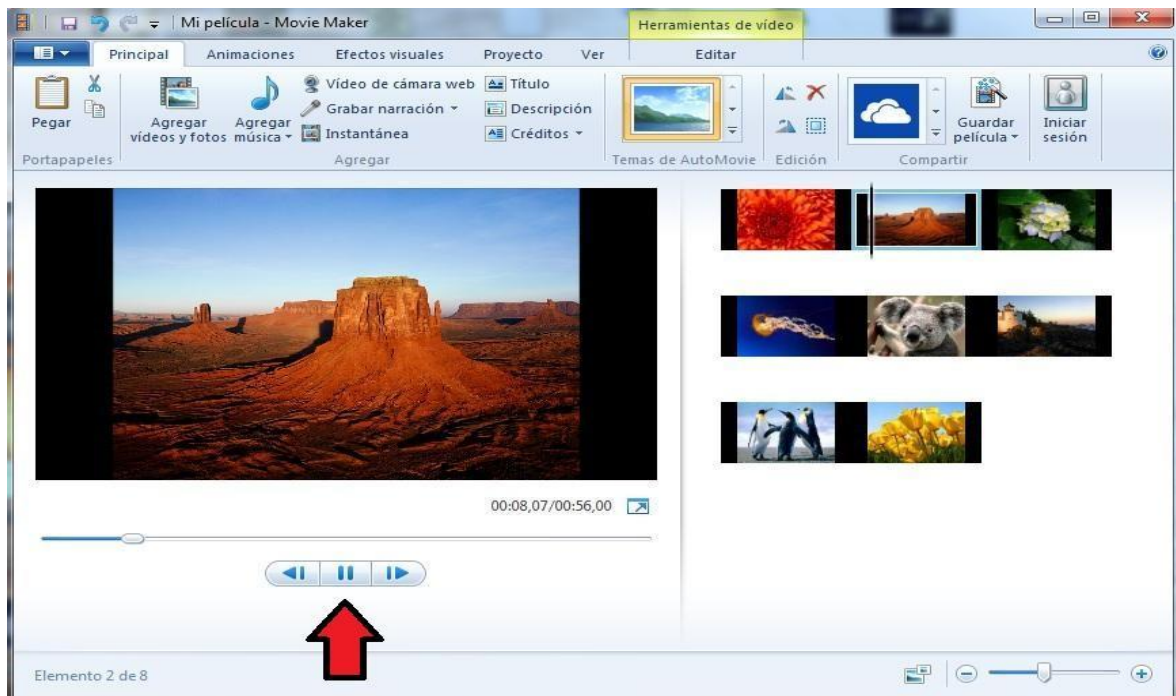


3. Al encontrar la carpeta con las imágenes debes seleccionar los elementos deseados y dar clic en IMPORTAR.

4. Verás el Espacio de Colecciones con los elementos seleccionados

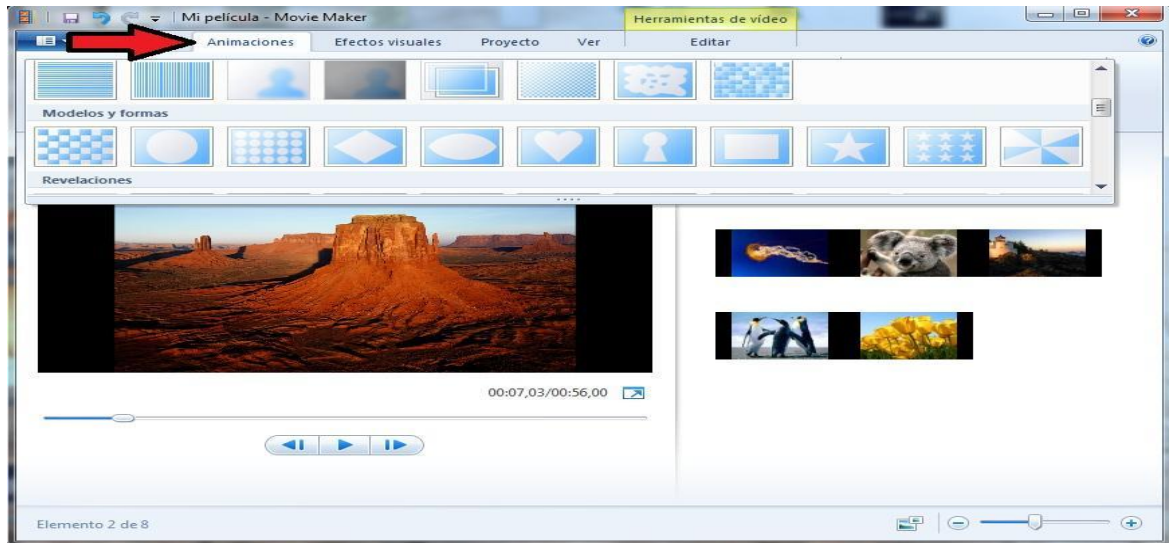


5. Sigue los mismos pasos para agregar videos y música.
6. Haciendo clic Verás cómo se visualiza el vídeo con las importaciones seleccionadas:



Animaciones – Aplicación de efectos de transición

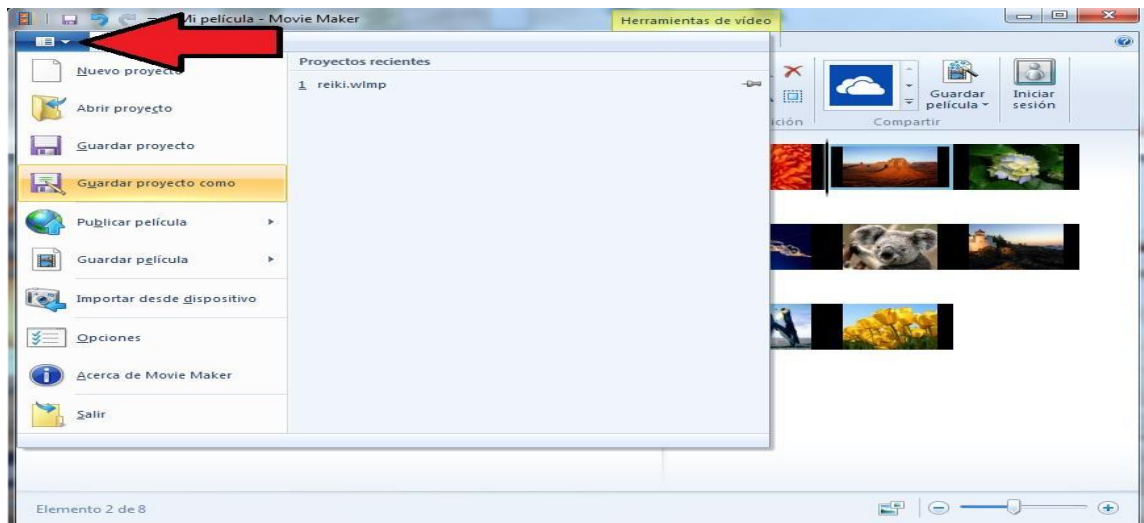
1. Asegúrate de seleccionar la imagen donde quieres la animación.
2. Ve a la barra de opciones y haz clic en Animaciones de Video
3. Haz clic en el
4. Repite el mismo paso para agregar efectos de transición a las demás imágenes. Selecciona las imágenes y elige la animación. efecto que más te guste.



Guardar proyecto

Antes de dar en Guardar como vídeo, debemos guardarlo como proyecto. Realiza los pasos:

1. Haz clic en archivo
2. Haz clic en Guardar proyecto como...
3. Haz clic en la ubicación que desees guardarlos. Si quieres un lugar fácil de encontrar, escritorio es una buena opción.
4. Escribe el nombre que desees para el proyecto y haz clic en Guardar.



Guardar Archivo de Película

Ya que guardamos el proyecto, podemos guardarlo como película. Realiza los siguientes pasos:

1. Haz clic en archivo, Guardar película.
2. Selecciona la ubicación para guardar. Escritorio es un buen lugar para encontrar fácilmente tu vídeo.